DEMA NA CD: MAT HOFFMAN'S PRO BMX • LEGEND OF DRAGOON • DRIVER 2 • SPYRO 3 • TONY HAWK 2 • READY 2 RUMBLE 2 A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 37

PlayStation

THE SIMPSONS WRESTLING

EXKLUZIVNÍ RECENZE

HOMER SE SÁPE DO RINGU! JAK DOPADLA RVAČKA S KRUSTYM?

ZÁLEŽÍ NA VELIKOSTI?

Dostali jsme do rukou **mini-obrazovku.** **Jaká je?** Jak se s ní hraje?

RECENZE!

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Konečně další pořádná střílečka pro světelnou pistoli? **Má i tentokrát Namco přesnou mušku?**

15 NOVÝCH PS1 HER

THE SIMPSONS WRESTLING
THE EMPEROR'S NEW GROOVE
TIME CRISIS PROJECT TITAN
FREESTYLE SCOOTER
TOY STORY RACER
SUPERCROSS 2001
POINT BLANK 3
DARKSTONE
NBA HOOPZ
A DALŠÍ!



DOKONČENÍ NÁVODU FINAL FANTASY IX ■ FORMULA 1 2001 ■ MATRIX A TERMINÁTOR NA PLAYSTATION ■ QUAKE III ■ Z.O.E. ■ 12 STRAN O PS2 ■ HALF-LIFE ■ EXTERMINATION ■ UEFA CHALLENGE

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@psmag.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolinský, Lukáš Danihelka

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolinský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)
tel.: 02/8387 1637

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
20 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald



úvodní slovo...



Minidisplej. Nic převratného, řeknete si. Malou televizi má dnes v autě každý druhý pražský taxikář, tak k čemu to šílenství? Jasně, zatím se malé obrazovky pro PSone prodávají jen na západ od Aše, ale je otázkou času, kdy se objeví ta oficiální přímo od Sony a kdy se začnou prodávat i u nás.

Nebude levná, to si pište, ale ten pokrok! Už pouhé pomyšlení na *Gran Turismo* v autobuse je lákavé, ale to zdaleka není vše. Čistě teoreticky bude možné PSone přes mobilní telefon připojit na internet a stahovat si e-maily, nebo dokonce surfovat na webu. Čistě teoreticky si přes ten samý internet budeme moci zahrát *Tekkena* proti chlapíkovi z druhé strany světa. Čistě teoreticky se může na trhu objevit televizní tuner a my budeme na svém malém displeji sledovat *Ally McBealovou,* i když zrovna nebudeme doma, ale stále v tom samém autobuse! No dobře, jsou to trochu odvážné teorie (realitu si přečtěte na straně 16), ale není prima, že si za pár šupů můžete koupit něco, s čím můžete zmáknout tohle všechno a „navíc“ si na tom zahrajete prvotřídní hry?

Teď to ale vypadá jako placená reklama, takže zpátky na zem. Pokud jde o nové hry, ty největší naděje tohoto měsíce (*Simpsons Wrestling* a *Time Crisis*) možná nedopadly podle očekávání, ale rozhodně s nimi měsíc vydržíte. A pokud snad ne, vždycky je tu PlayStation Magazín - tentokrát bych rád vyzdvihl především původní český strip (str. 98), první z mnoha novinek, které máme v plánu. Game Over možná nikdy nebude kultovní, ale zároveň v něm ani nenajdete laciný a pubertální humor, což bude doufejme drtivé většině našich čtenářů vyhovovat. My sami z něj máme radost.

Pokud jste soutěživí, rychle nalistujte stranu 49, kde můžete vyhrát poměrně slušnou řádku cen. A protože máme tentokrát malý dárek i pro stovku nejrychlejších, zanechám úvah a ponechám vás na pospas našim rafinovaným otázkám.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

ČÍSLO 37
DUBEN



strana 016

Na velikosti záleží

Nejžhavější pokrok v oblasti mobilního hraní - minidisplej pro PSone.



strana 032

Sheep Dog 'N' Wolf

Podívejme se na jedinečnou akci v *Sheep Dog 'N' Wolf.*

BLUEPRINTY

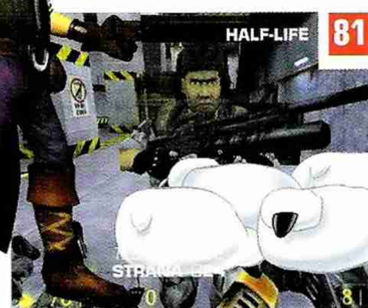

22 UEFA CHALLENGE


24 TECHNOMAGE


26 LEGO ISLAND 2

PREPLAYE


28 FORMULA ONE 2001


HALF-LIFE 81

TÉMATA


16 NA VELIKOSTI ZÁLEŽÍ


SHEEP DOG 'N' WOLF **STRANA 032**

PLAYTESTY

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.

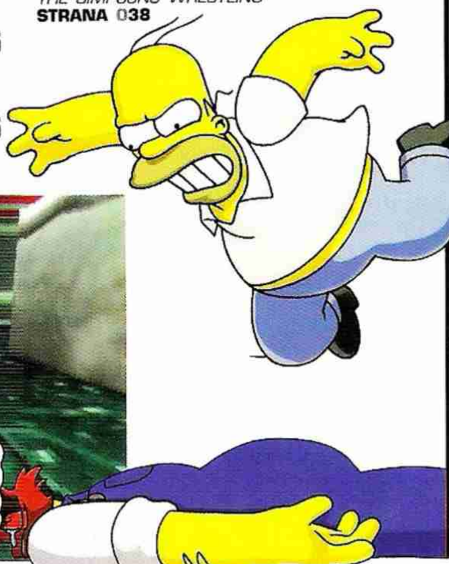








THE SIMPSONS WRESTLING
STRANA 038



RUBRIKY

Toto CD:

ZÁBAVNÝ SVĚT PLAYSTATION NA VÁS PRÁVĚ VYPADNUL Z OBALU. STRČTE PLACKU TAM, KAM PATŘÍ, A UDĚLEJTE SI BÁJEČNÝ VÝLET...

MAT HOFFMAN'S PRO BMX — Hratelné
V našem exkluzivní demu můžete šlápnout do pedálů v roli božského pana Hoffmana. Bacha na kolena!

LEGEND OF DRAGOON — Hratelné
Popadněte meč a vydejte se na fantastickou cestu v roli malého hrdiny Darta. A zkuste se nenudit!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — Hratelné
Jediný způsob, jak odhalit opravdové kouzlo této hry, je si ji zahrát. Odvážíte se k tomu?

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE — Hratelné
My všichni chceme být milionáři, pane Čechu! Pojďme si to natrénovat...

SPYRO YEAR OF THE DRAGON — Hratelné
Malý fialový dráček se vydává na své třetí a nejlepší dobrodružství. Otestujte si, co dokáže tentokrát.

READY 2 RUMBLE ROUND 2 — Video
Ding Ding! Zbývá posledních pár vteřin do druhého kola téhle boxerské mánie od firmy Midway.

WDL: WAR JETZ — Video
V budoucnosti bude moderátor Čech nahrazen futuristickými tryskáči, kteří nebudou klást jednoduché ani složité otázky. Vytřesou z nás duši...

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC — Video
Podívejte se na akční adventuru se solidními speciálními efekty a zajímavými souboji.

NALISTUJTE STRANU 73 TEĎ HNED!



ZAČNOU BÝT HRY LIDŠTĚJŠÍ NEŽ LIDÉ?

- Realistické technologie
- Dvousměrná herní interakce
- Inteligentní protivníci, kteří se učí
- Trumfne dokonalé AI on-line hraní?

TEST INTELIGENCE

Brzy už budete mít problém rozlišit, jestli proti vám ve hrách stojí nepřátelé řízení člověkem nebo počítačem.

Nejchytřejší vědátoři na světě zalézají do špičkově vybavených laboratoří a hloubají nad lékem na všechny známé nemoci nebo se snaží odhalit tajemství vesmíru. Hráči si ale mohou být jisti tím, že jim budoucnost přinese až zlověstně realistickou AI (Artificial Inteligence neboli umělou inteligenci).

VÁLKY ROBOTŮ

Největší mozky v Sony a Namco jsou právě teď až po uši zažrány do vývoje fotbalové ligy psů AIBO a mužstva čtyřnohých robotů učí hrát fotbal. Roboty, kteří reagují na lidi a okolní prostředí, však nevyrábějí jen herní společnosti. Největší laboratoře zabývající se výzkumem umělé inteligence se každoročně sjíždějí na akci zvanou Robocup, kde týmy jejich robotů zápolí na hřišti velikosti pingpongového stolu. Vyhrávají samozřejmě ti nejlepší. Roboti, z nichž každý je vybaven vlastní procesorovou jednotkou, musí nejprve zhodnotit pozici míče, protihráčů a spoluhráčů, a pak se rozhodnout pro některý z předem definovaných pohybů, jako je třeba malá domů nebo blokování útočníka.

A co to má společného s cenou mikročipů? Výsledkem takového programování je všesměrný soubor pohybů, který po přenesení do videohry může počítači umožnit ovládat mužstvo stejně dobře, jako by ho řídil nějaký člověk. Tato možnost však vzbuzuje otázku, jestli bude v budoucnu pro hraní her důležitý internet. K čemu hrát proti skutečným lidským protivníkům, když se stejně reálně budou chovat i ti počítačoví?

FAKTŮM TVÁŘÍ V TVÁŘ

A aby toho nebylo málo, koumáci v americkém Massachusetts Institute Of Technololy (MIT) sestrojili roboty, kteří dokáží reagovat i na obličejovou mimiku. Vytvořili dokonce pohyblivou gumovou obličejovou masku, na kterou když se zašklebíte, se na vás na oplátku usměje. Po propojení tohoto vynálezu s webovou kamerou tak bude možné domlouvat se i s postavami v počítačových hrách. A je na první pohled zřejmé, jak zásadní důsledky to bude mít třeba pro RPG, kde se s postavami setkáváte tváří v tvář doslova na každém kroku. Jen si představte, o kolik bude hra zajímavější, když své emoce budete moci vyjadřovat obličejem, a ne pouze prsty.

Někteří výzkumní pracovníci z MIT tvrdí, že jejich roboti disponují natolik obsáhlými databázemi, že jsou schopni se dokonce i učit jednoduché úkoly a dokáží bez specifického naprogramování reagovat na nejrůznější stimuly. Uvážíme-li blížící se nástup fotorealistické grafiky, mohla by interakce s takto chytrými počítači vyústit ve vznik dokonale realistických videoher. Představte si, že bezbranného vojáka nepřátelské armády zaženete do kouta a vychutnáváte si jeho rozklepaný výraz tváří v tvář vaší zbrani. Pak se usmějete, i jemu se na tvář vkrade nejistý pokus o úsměv, jenž se však po výstřelu rychle změní v bolestnou grimasu.

Lee Hall

UMĚLÁ INELIGENCE NA INTERNETU

www.ai.mit.edu/projects - seznam projektů laboratoře umělé inteligence a výzkumné skupiny na Massachusetts Institute Of Technology
www.world.honda.com/robot - informace o humanoidních robotech Honda
www.robocup.org - domovská stránka týpků, kteří každoročně organizují fotbalový turnaj Robocup



KDYŽ SE PLNÍ SNY

Vývoj umělé inteligence vedoucí k tomu, že postavy ve videohrách a roboti budou citlivě reagovat na okolní prostředí, není tak daleko, jak by se mohlo zdát. Japonský herní gigant Takara nedávno představil tzv. Dream Force 01, robota na dálkové ovládání, jenž dokáže odpovídat na příkazy zadávané přes mobilní telefon. Konečná verze robota je výsledkem šestiletého výzkumu a vývoje. Na téhle hračce je ale ze všeho nejpozoruhodnější jiné zařízení, které u Takary právě vylaďují. Toto zařízení vám nabídne pohled na „robotovo zorné pole", takže hned vidíte, jak byly vaše příkazy splněny.



V kombinaci s internetovými technologiemi bude možné hrát fotbal s robotem pobíhajícím v tu chvíli po druhé straně zeměkoule, přičemž veškeré dění budete moci sledovat z perspektivy první osoby. Anebo můžete tátovi z vedlejší místnosti převrhnout pivo a koukat se, jak vypění.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE

„Když se v *The Italian Job* řítíte proti dalšímu vozu, je to vcelku prekérní situace."



Coopery k nezaplacení: Tři Mini Coopery jsou ve hře vašimi hlavními pomocníky na cestě k uloupení zlatých medailí.

PSM EXKLUZIVNĚ!

SEZNAMTE SE

MALÝ ZÁZRAK

PSM **TENTOKRÁT ZAOSTŘILO NA NEJBOMBASTIČTĚJŠÍ LETNÍ FILMOVOU KONVERZI: *THE ITALIAN JOB*.**

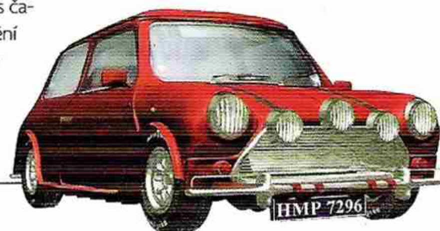
PSM tentokrát nedala spát jistá filmová licence, a tak si členové naší anglické redakce udělali výlet do Sheffieldu. Vrátili se s úsměvem širším než řeka Hallam. To proto, že se z *The Italian Job* rýsuje skvělá hra.

Vytvořili ji Pixelogic, vydává ji SCi a hra také hodně vydělala na tom, že její licence umožňuje kompletní reprodukci soundtracku filmu, a to včetně slavné písničky *Self Preservation Society*. Hlasy postav samozřejmě namluvili herci a zvuky, které k nám budou doléhat, si vzal na starost sám pan Caine. *The Italian Job* je film z roku 1969, který uspěl především ve Velké Británii, kde dosáhl dokonce statutu kultu. Pro nás je mnohem podstatnější, že jde o skvělý námět na hru.

The Italian Job je z misí sestávající závodní hra ve stylu *Driver*. Obsahuje hned několik režimů, ale to nejdůležitější se odehrává v módu The Italian Job, který se odvíjí podle událostí z filmu (viz rámeček). V Londýně si sestavíte tým, vydáte se do Turína dostat zloděje, pak se pokud možno ve zdraví přeškrábete přes Alpy. Vaším úkolem je prozatím udržet tempo s ostatními vozy, projíždět budovami, unikat fízlům a doručovat zboží. Je tu také výběr „disciplín", v nichž soutěžíte s časem, jako třeba ukořistění Land Roveru z přepravního vlaku dřív, než si ho přijde vyzvednout jeho řidič.

Práce na téhle hře začala zhruba před 12 měsíci a je to na ní vidět. Grafika začíná nabývat příjemně ostrých tvarů a vyniká důkladností, kterou třeba takový *Driver 2* postrádal. Prostředí je rozlehlé, pěkně vypiplané a vychází ze skutečných ulic, což ovšem neznamená, že jde o otrocké okopčení, jak tomu bylo u titulu od Infogrames (také tu ale nemůžete vylézt z auta).

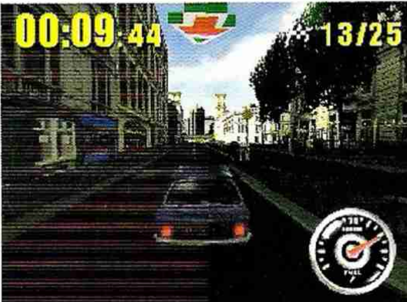
Když se hra rozjede, začne všechno pěkně odsejpat, roztomilé Mini Coopery střídáte s všelijakými autobusy, policejní-





Závody po střechách: Nečekejte, že se budete celý den plácat na silnicích. Klidně si vyskočte až do nebe a nechte dopravní zácpy hluboko pod sebou.







mi auty a ještě asi tuctem dalších vozidel. Zatáčení s Mini není v *The Italian Job* vůbec jednoduchá záležitost, takže když si to svištíte proti dalšímu autu, je to vcelku prekérní situace.

„Licence je jako třešnička na dortu, ale my jsme především chtěli vytvořit skrznaskrz hratelnou hru," vysvětluje Bryan Reynolds, šéf studia v Pixelogic. Součástí hry jsou všechny pověstné scény z filmu, jako třeba závodění v tunelu, záběry z továrny Fiatu, a dokonce i svatba a „rozruch", který chlapci způsobí v turínské pizzerii.

Ve snaze dosáhnout co největší hratelnosti přidali Pixelogic ještě další herní režimy, které se odemykají v závislosti na úspěších, kterých dosáhnete v hlavním příběhu. Režim Freeride není, na rozdíl od analogického režimu v *Driver*, jen projížďka po městě. Prostředí v některých částech vystoupne a tyto oblasti pak můžete používat jako akrobatický park. Je nám slíbeno, že tu budou i další detaily, jako třeba oběti srážek, do nichž budete muset na startu drcnout.

Režim Challenge má vlastní speciální arény, v nichž předvádíte skoky, otočky s ruční brzdou a další triky, a to všechno na čas - další příklad toho, jak Pixelogic využívají herní engine k tomu, aby vám za vaše peníze poskytli co nejvíc.

Režim Checkpoint zahrnuje jízdu Londýnem, Turínem a Alpami, kde se musíte do určitého času dostat na určitá místa. A podobně i v dalším režimu, provizorně nazvaném Destructor, musíte narážet do řady kuželů, když na plný plyn jezdíte po trati. Když jsme se dostali až sem, byl nám ovladač vyrván z rukou, aby nám mohly být ukázány i další prvky.

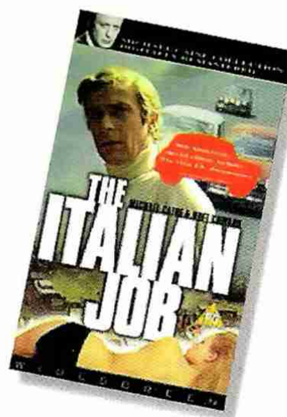
Na začátku je všechno laděno do stylu 60. let a každou misi předchází hlasová instruktáž, ale nám ve hře chyběl režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou. „Chtěli jsme se zaměřit na vytvoření dokonalého požitku ve hře pro jednoho, ale možná nějaké prvky pro dva hráče přidáme," oznamuje nám Reynolds. Pokud by k tomu došlo, budou se muset hráči u ovladače střídat a jejich soupeřem bude čas.

Projekt vypadá opravdu zajímavě, a pokud se Pixelogic podaří splnit aspoň polovinu toho, co by chtěli, bude tahle hra stát opravdu za to. Takže další dobré zprávy pro majitele PS1. ■

FILM
SEX, MINI COOPER A ZLOČINCI

***The Italian Job* je kultovní britská filmová kriminálka. Proto ten humbuk v anglických médiích. Důležité je, že je skvělým námětem pro hru, ale o čem vlastně je?**

Ve filmové klasice z roku 1969 hraje Michael Caine v hlavní roli Charlieho, Noel Coward uvězněného šéfa gangu, pana Bridgera, a Benny Hill šíleného profesora. V podsvětí se objevují takoví týpkové jako „Camp Freddie", ti se přestrojí jako autobus plný anglických fotbalových fanoušků a včele s Charliem se pokusí v Turíně ukrást zlaté medaile. Nejlepší pasáží - a také důvodem, proč chtěli SCi z tohohle filmu udělat hru - je neuvěřitelné pronásledování, kde se unikající Mini Coopery protahují italskými vedlejšími uličkami. Pokud jste to neviděli, doporučujeme vám návštěvu nejbližšího obchodu s videokazetami.



UNDER COVER

NOVÉ CHIPY
Simplex Solutions, kteří vyrábějí chipy pro PS2, oznámili, že nový chip PlayStation 3 (označovaný jako PS3) bude jednou tak velký jako chip PS2 a dokáže přenést ohromujících 75 milionů polygonů za vteřinu. Zatímco PS2 se pyšnila 32 MB vestavěné paměti RAM, PS3 bude mít k dispozici dechberoucích 256 MB.

PEANUTS NA PLAYSTATION
Snoopy a jeho hlavatí kamarádíčkové se vydávají naším směrem, protože Infogrames se podařilo získat práva na vytvoření a vydání her s postavičkami Peanuts. Dá se předpokládat, že se tituly vynoří někdy ke konci letošního roku.

NOVÉ FILTRY
Příznivci *Syphon Filter*, radujte se. Gabe Logan se koncem letošního roku hodlá znovu vytasit se svými starými triky (nebo spíš novými triky). Třetí díl Sony směřuje (ale nezapomeňte, že stále nedošlo k oficiálnímu potvrzení) na říjen až listopad.

BOLESTNÁ MÁNIE
Take 2 pracují na nových motorkách. *Motocross Mania* bude obsahovat režimy supercross, motocross a freestyle, které se budou provozovat jak v halách, tak venku, a prý budou k vidění skvělé kousky. Mějte oči na stopkách, vydání se chystá na podzim.



Nebeští jezdci: V *Motocross Mania* budou k vidění dost husté kousky.

NOVÝ VOLANT OD SONY
Sony právě vydávají nový volant kompatibilní s PS2 i PS1, a to především jako doplněk svých her *F1 2001* (viz strana 28). Volant bude samozřejmě kompatibilní i s jinými závodními tituly. Sony sice tvrdí, že bude nejlépe fungovat u jejich F1 her, ale k tomu není žádný důvod.

ČTYŘIADVACETIHODINOVÍ HRÁČI
Italská televizní společnost Digital Brothers rozjela tzv. Game Network, televizní kanál věnovaný hrám. Stanice vysílá 24 hodin denně a více informací najdete na *www.game-network.net*. A co je nejdůležitější, dá se přijímat satelitem!

NOVÉ HRY

NEMŮŽETE-LI JE PORAZIT

HRY ZE SEGY SATURN SE VRACÍ K PLAYSTATION 1.

Nejvíce diskutovaná zpráva minulého měsíce, že se Sega rozhodla vykašlat na Dreamcast a chce se zaměřit na herní vývojářství, s sebou přinesla velice zajímavou zprávu pro majitele PlayStation 1 - na konzole se možná objeví největší skvosty z konzoly Saturn.

V této nové roli vývojáře, tzv. „third-party", podepisuje Sega smlouvy na všechny strany. Žádná z nich však není tak důležitá a zajímavá jako ta se Sony. Mimo nabízený převod mnoha DC her na PS2 (jedná se třeba o *Crazy Taxi*) a plány související s PS2 sítí, Sony spekuluje i o dalších potenciálních výhodách pramenících z její nové spolupráce se Segou.

Na nedávné tiskové konferenci v Tokiu byl zaznamenán výrok vicepresidenta SCEI Masatsuka Saekiho, který plány komentoval následovně: „Zaujaly nás plány Segy, která chce přenést klasické saturnovské tituly na PlayStation. Kvalitní software pro PlayStation vítáme zvlášť v Severní Americe a Evropě, tyto staré tituly se zároveň příliš nehodí pro novou PlayStation 2. Myslím, že to byla správná volba."

Sega se o svých pozicích zatím moc nerozšiřuje, i když Charles Ballfield z americké pobočky tvrdí: „*Shining Force III* (bývalá saturnovská hra) je perfektním příkladem titulu, který by podle našeho názoru měl jít na PS1 dobře na odbyt." Pokud tomuto výroku můžeme věřit, klidně se vsadíme, že si zanedlouho budeme moci z regálů prodejen házet do košíku hry jako *Panzer Dragoon Saga* a *Sega Touring Car Championship*. Buďte ve střehu. ■

KDYBYCHOM BYLI VLÁDCI SVĚTA

...chtěli bychom na PS1 tyto saturnové hry:

Sonic The Hedgehog
Sega Rally Championship
Virtua Fighter 4
Virtua Fighter Megamix
Nights
Panzer Dragoon
Panzer Dragon Saga
Radiant Silvergun







Saturn se vrací: Po podepsání smlouvy o spolupráci Sony se Segou se na PlayStation možná brzo dočkáme klasických saturnovských titulů, jako jsou *Sonic* (nahoře) a *Sega Touring Car Championship* (úplně vlevo).

POKRAČOVÁNÍ *DAVE MIRRA*

MIRRA JEDE!

ACCLAIM SE ROZHODL VYDAT „UPDATE" *DAVE MIRRA FREESTYLE BMX.*

Po úspěchu, který Acclaim slaví se svým prvním počinem v žánru extrémních sportů, nazvaným *Dave Mirra Freestyle BMX*, firma tvrdě pracuje na ještě šílenějším pokračování.

Hra, která dostala název *Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix*, obsahuje režim Expert, kde si znovu řádně prověříte své schopnosti a také řadu nových triků, k nimž patří i trochu zlověstně pojmenovaný Wall Ride (jízda po zdi). Soundtrack bude doplněn o několik nových songů a osm nových tratí by vás mělo zabavit až do vydání další nové hry.

Dobrá zpráva: Activision se chystá ohlásit podobný doplněk pro *Tony Hawk's 2*. Brzy se o Mirrovi i Hawkovi dozvíte víc. ■

„Hra obsahuje režim Expert, kde si znovu řádně prověříte své schopnosti."



Akční chlapík: Nenapravitelný labužník Dave Mirra předvádí v novém bikerském pokračování od Acclaim ještě hustější triky.

PODLE FILMU

BOJOVNÍCI ZA SVOBODU

V ROCE 2002 BY SE MĚLY DOČKAT VYDÁNÍ HRY THE *MATRIX* A *TERMINATOR*.







Kulky sviští: Boje lidstva proti umělým formám života pokračují na PlayStation dalšími dvěma tituly - *The Matrix* a *Terminator*.

Dostaly se k nám zprávy, že se chystají dva tituly, kde bude lidský odboj bojovat proti vzbouřeným zlým robotům. Licenci na *The Matrix* ulovil Interplay a *Terminator* se vydal do Infogrames. Oba tituly by měly spatřit světlo světa v nejasné budoucnosti roku 2002, a to na PS1 i PS2.

O do her zblázněných režisérech *The Matrix*, bratrech Wachowski, se už dlouho šeptá, že by rádi svůj film viděli v podobě hry na konzole. Požehnání, aby se o to postarali, od nich nakonec dostali Interplay, kteří na titulu pracují prostřednictvím Shiny Entertainment, včele s ostříleným Davem Perrym. Infogrames si pro změnu vysloužili licenci na *Terminator*, kterou dříve okupoval Ocean.

Dá se očekávat, že si vývojáři pospíší, aby vydání her zkoordinovali s představením dvou dosud snad nejočekávanějších pokračování sci-fi filmů *The Matrix 2* a *Terminator 3*, která by na stříbrná plátna měla zaútočit v průběhu příštího roku.

Všechno je prozatím v začátcích a detailů o obou nových playstationových titulech není mnoho. V obou případech se očekává, že hra bude kopírovat zápletku svého filmového protějšku. *The Matrix 2* časově navazuje na první díl, začíná tedy v okamžiku, kdy se vůdce revoluce Neo, který se vybarvil jako počítačový hacker, naboural do kódu matrixu a odstranil agenta Smithe. Neo - do jehož role byl opět obsazen Keanu Reeves - který právě pronikl do tajů binárního programování, vede lidstvo v boji proti strojům, které ovládly Zemi.

Zápletka *T3* je totéž v bleděmodrém. Film se odehrává v roce 2001, kdy dochází k prvním konfliktům mezi lidmi a bytostmi s umělou inteligencí ze SkyNet Network. Jak už víme z prvních dvou dílů, povede lidstvo v boji za znovuzískání autonomie na planetě John Connor. Po boku bude mít stárnoucího rakouského svalovce Schwarzeneggera, který mu již tradičně podá pomocnou kyborgovskou ruku. ■

KDO VYHRAL V PSM 34 A 35?

V minulém *PSM* nám nedopatřením vypadla informace o výhercích soutěží, což samozřejmě vzhledem k soutěži o PlayStation 2 znamenalo desítky telefonátů nedočkavých čtenářů. Ačkoliv se výherci se svými výhrami již dávno mazlí, samozřejmě všem dlužíme nejen jména, ale také správné odpovědi.

PSM 34 - 10x Legend Of Dragoon
Správné odpovědi: 1a, 2a. Výherci:
Petr Koubek, Aš
Martin Slabý, Praha 9
Karel Juřica, Valašské Meziříčí
Leoš Preč, Milovice nad Labem
Martin Bernášek, Příbram
Martin Krčmář, České Budějovice
Václav Musil, Plzeň
Petr Brož, Toužim
Alena Holá, Praha 2
Tomáš Kraus, Ostrava

PSM 34 - PlayStation 2 a čtyři hry
Správné odpovědi: 1a, 2a, 3c, 4c, 5b, 6a
Šťastný výherce:
Marek Holub, Ostrava

PSM 35 - 15x Value Series
Správné odpovědi: 1b, 2c a 3b

Výherci:
Tekken
Lukáš Lamich, Háj ve Slezsku
Roman Konečný, Sobůlky
Jakub Turek, Ostrava
Tomáš Kopecký, Česká Třebová
Jiří Ševčík, Brno

Ridge Racer
Drahomíra Čechová, Uherské Hradiště
Martina Sokolová, Chrudim
Antonín Houska, České Budějovice
Aleš Kika, Ostrava - Záhřeb
Pavel Kovanda, Ústí nad Labem

Air Combat
Radek Sušer, Bechyně
Jiří Šeiner, Rakovník
Michal Jonáš, Praha 4
Tomáš Bezděk, Praha 8
Pavlína Václavíková, Ostrava



PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7



PREVIEW



Zuřivé bitvy v dalším gundamovském dobrodružství od Bandai.



SD GUNDAM SAGA: THE SHOOT-OUT – KNIGHTS VS WARRIORS

BANDAI [PS1] KVĚTEN

Jak ospravedlnit vizuální stylizaci hry, jež se zásadně liší od animovaného filmu, kterým se původně inspirovala? No přece posadit hru do úplně jiného světa, jak jinak! Animovaný seriál *Gundam* se zaměřuje na válku mezi dvěma znepřátelenými stranami: lidmi žijícími na Zemi a lidmi žijícími v kosmu, kteří si své bitvy odbývají oděni do obrovských pohyblivých robotů, přičemž hlavní hrdina celého seriálu ovládá robota jménem Gundam.

Knights Vs Warriors nám představuje roztomilé scvrklé Gundamy z výše zmíněného seriálu, kteří zde bojují proti jiným Gundamům, a to dokonce ve středověkých brněních!





Má někdo z vás chuť na hodně ulítlou adventure?

SUPER GALDELIC HOUR

ENIX [PS2] KVĚTEN

Tak bacha, na scénu přicházejí QTS neboli čtyři panenky uvedené do života vědkyní jménem Sista. Původním záměrem bylo tyto loutky zaměstnat coby laboratorní průzkumníky na Sistině kosmické lodi Lovelabor, ovšem jelikož tahle čtyřka zrovna nepatřila mezi nejinteligentnější bytosti, postupem času všechno dokonale pokazila! Sista teď měla rázem na krku další čtyři hladové krky, a tudíž jí rychle došly chechtáky... naštěstí ale vše není ztraceno!

Super Galdelic Hour, označovaná za psychedelický televizní pořad, měla zhojit Sistino konto. Pořad je vysílán ze studia Lovebar, přičemž hráči si musejí vybrat jednu postavu z QTS členů (Toco, Coco, Neko a Kuma), kterou postaví proti ostatním v soutěži, jejíž součástí je i házení štrůdlem a Hip Sumo Wrestling. Druhá jmenovaná soutěž spočívá v použití svého zakulaceného pozadí tak, abyste protivníka shodili z malé kruhovité plošiny do jezírka.

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

VÁLKY SUPERROBOTŮ

NEMŮŽEME SE NABAŽIT

HRA O ROBOTECH, JEŽ NIKDY NEZAHYNE.

Člověk by si pomyslel, že dlouhá řada simulátorů *Super Robot Wars* od Banpresta hráče po chvilce pořádně omrzí. Je to v zásadě strategie, ve které vystupuje celá řada oblíbených robotů a jejich pilotů z japonských animovaných filmů a komiksů, a hra výrazně přispěla k oživení zájmu japonských pařanů o klasické animované postavičky ze sedmdesátých let.

S každým novým animovaným filmem a každou novou verzí hry se ale v sestavě objeví nové postavy a hry této řady se vyskytly snad už na všech typech herních platforem, které na světě existují. *Super Robot Wars Alpha Gaiden* je na trhu od konce března a nabízí postavičky z více jak 23 různých animovaných seriálů, stejně jako postavy originální, navržené speciálně pro tuto hru.

I když jsou údajně „nadupaná" grafika a bitevní systémy okořeněny často vskutku úchvatnými CG sekvencemi, rozhodně nelze říci, že by *Super Robot Wars* po vizuální stránce naplno využila schopností, které PlayStation nabízí. Přesto - a to je s podivem - se předchozí verzi *Super Robot Wars* podařilo stát se v žánru videoher s roboty doslova bestsellerem.

„Proč bych si ale měl kupovat hru s jedním mým oblibeným robotem, když si můžu koupit takovou, kde budou všichni?" ptá se Seiji Kondo, fanda do robotů, který tuhle řadu paří už od doby, kdy se objevila na Sega Saturn. Tento nadšenec do animovaných seriálů je dost starý na to, aby všechnu tu kreslenou klasiku sedmdesátých let viděl na vlastní oči, přesto se k této řadě neustále vrací. Dokonce i poté, co si koupil zbrusu nové PS2, paří na nové konzole pouze *Super Robot Wars Alpha*. „Na téhle hře je skvělé, že tu najdete všechny své oblíbené postavičky, a ty pak spolu mohou bojovat, přičemž vy máte pocit, že jaksi bojujete s nimi."

„Grafika možná není úplně nejlepší," říká, srovnávaje hru s tituly typu *Square Mission 3* od Square, ale „důvěrně známé postavičky tento nedostatek bohatě vynahradí."

Přirozeně i on by uvítal, kdyby měly *Super Robot Wars* plně trojrozměrné postavy, na nichž by byly s postupujícími bitvami patrné známky fyzického poškození.

„Příběh je vlastně stále stejný," dodává Seiji s úsměvem, „ale i tak mne to vždycky dostane! Nakonec pak nemám ani pomyšlení na jinou hru." Tedy do nové verze *Super Robot Wars*.



Monstrózní výtvor: Od té doby, co se *Super Robot Wars* poprvé objevily na konzole Game Boy, vyvinuly se v superseriál. Jejich poslední díl *Alpha* jistě udělá dojem na příznivce mechanoidních filmů.

NOVÉ TITULY

PANZER FRONT BIZ

ENTERBRAIN (PS1)

Příznivci trojrozměrného tankového bitevního simulátoru *Panzer Front* jistě neprohloupí, když své jeny vysolí za pokračování jménem *Panzer Front Biz.* V prvním díle si hráči vybírali svou armádu a po jejím boku pak v nekompromisně těžkém, opancéřovaném vozidle bojovali v jednotlivých úrovních (postavených podle skutečných bojišť a bitev). Každou úroveň hry bylo nutné dohrát s určitým tankem, a i když se hra nevyznačovala přímo realistickým ovládáním a designem, k dispozici byly i původní kresby vozidel z per slavných manga kreslířů (kteří byli zjevně blázni do tanků).

Panzer Front Biz obsahuje příběh podaný z německé perspektivy a spoustu nejrůznějších zpráv v nesčetných jazycích pro zvýšení pocitu autentičnosti. A s tou autentičností to došlo tak daleko, že pokud to váš tank ošklivě koupí, je na místě po vás. Na rozdíl od většiny her zde úplně chybí hudba v pozadí - autoři chtěli, aby byl zážitek co nejrealističtější. Ještě štěstí, že tam nedali skutečné výbušniny, aby vám při zásahu explodovalo PS v obýváku. ■





Tankové bitvy z dílny Enterbrain chce nabídnout realistický zážitek.

LOVE PARA - LOVELY TOKYO PARAPARA GIRLS

MEDIA RINGS (PS1)

Bylo by příliš snadné odhodit Paraparu, synchronizovaný „tanec" spočívající v máchání rukama, jako další potřeštěnost pro japonskou mládež. Podle odborníků (středoškolaček, jak jinak) je Parapara moderním protějškem tradičního japonského tance, v němž ženy oděné do kimona unisono mávají rukama. Tedy s tím rozdílem, že v moderní verzi jde o pořádně vysoké podešve, opálenou pleť, odbarvené vlasy a záhrobně bílé oční stíny.

Kdyby na vás ovšem Parapara a nezbytné módní doplňky přece jen byly příliš, vždycky můžete sáhnout po herní verzi, která se dá dnes sehnat takřka zadarmo! Příznivcům *Bust-A-Groove: Dance And Rhythm* bude hratelnost důvěrně známá: stačí stiskávat klávesy přesně v rytmu písní a postupovat od úrovně k úrovni. Komiksové ladění se nevyrovná skvělým trojrozměrným postavám od Enixu, ale co byste taky za tuhle cenu chtěli? ■

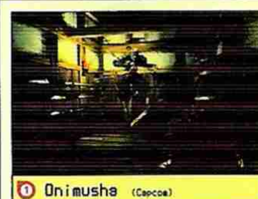




Koukněte, jak holky paří Paraparu - nejnovější revoluci v japonském tanci.



TOP 5 - PRODEJ



1. Onimusha (Capcom)
2. Space Venus starring Morning Musume (SME)
3. Hajime No Ippo Victorious Boxers (ESP)
4. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4 (Aruze)
5. Madden NFL Superbowl 2001 (EA/Square)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square)
2. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
3. Gran Turismo 3 A-Spec (S.C.E)
4. Emblem Saga (Enterbrain)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Bouncer (Square)
5. Mobile Suit Gundam (Bandai)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

SNOVÍ DROIDI A ŘEČ LÁSKY

Mobilní telefony i-Appli sítě NTT DoCoMo nejsou jenom o hrách. Jasně, na těchto Javaskriptem vybavených miminkách by se v dohledné době měly objevit tituly jako *Galaxian, Space Invaders, Samba De Amigo*, a dokonce i nějaká RPG, nicméně výrobce hraček Takara se přece jen dostal o chlup vpřed, když představil dálkově ovládaného robota Dream Force 01!

To je celkem slušně mobilní robotek s kamerou umístěnou na hlavě, a tak není divu, že robotí fetišisté už slintají jako Pavlovovi psi. Nicméně tihle roboti rozhodně nejsou nic levného, vždyť jejich cena se pohybuje od 48.000 do 98.000 jenů (v přepočtu zhruba od 16.500 do 34.500 korun). Takara tvrdí, že Dream Force lze využít i k banálním a nezábavným domácím záležitostem, jako je třeba krmení kočky - no, nebyli bychom si tak jisti, že to kocour vezme v pohodě.

Kero Kero King, golfová hra, v níž máte místo golfových míčků žáby a spoustu zrůd namísto soupeřů, nechala - jak se dalo logicky čekat - vzniknout široké škále hraček. Třeba na svátek sv. Valentýna se na trhu objevil speciální dárkový balíček obsahující tričko s milostným vzkazem, na němž byla nějaká postavička ze hry a prázdná políčka, do nichž jste mohli vyznat lásku nebo „kamarádství", a rovněž svou zamýšlenou váhu a tělesné proporce. Tak na tohle holky určitě dostanete. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Capcomovský hororový titul *Onimusha* si i nadále drží čelní pozici, když se jej do uzávěrky tohoto čísla prodalo na 700.000 kusů. Ani nepřekvapí, že hra zabírá výsadní postavení i ve výlohách, jeden obchod dokonce vystavil jako dekoraci i původní japonské brnění.

Japonský arkádový král Namco vydal *Photo Battle*, simulátor fotografování v arkádové verzi. Hra, v níž musí hráči fotit nejrůznější předměty, se dodává s ovladačem ve tvaru kamery od Minolty - to aby se vám fotilo autenticky.

Vydavatel *Genki* v dohledné době vydá v Japonsku *Shutoko Battle 0*. Tokijští paňani si měli šanci tuto závodní hru už nějakou dobu vyzkoušet v obchodech se hrami ve čtvrti Akihabara. Nicméně při hře nepotřebujete ani velkou praxi, neboť titul věrně kopíruje tokijský systém dálnic.

Šťastní příznivci *Panzer Front Biz* získali jako dárek plakát s reklamou na hru, a to podle principu, kdo dřív přijde, ten dřív mele. A že to byl plakátek hezký, tolik hezký, že v nejednom obchodě dokonce získal čestné místo ve výloze. Ale to už k Tokiu jaksi patří...

POUZE V JAPONSKU

JÁ MÁM OČI POUZE PRO PLYŠÁKY!

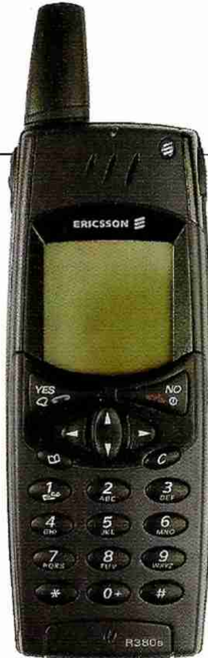
Někomu to nemusí jít zrovna pod nos, ale fenomén zvaný karaoke co nevidět vtrhne i do našich bytů. S *Net Karaoke* od Ergosoftu a chystanými modemy pro PS2 půjde nejnovější J-popové potvůrky stahovat přímo ze sítě, a to společně se zvukovými efekty tamburíny či rozjuchaného skandování. Prostě přesně jak to má v pravém karaoke být. Ale my vás varovali.



Už za chvíli se ze všech obýváků polinou J-popové hity. Huráááá.







Připojit telefon: Stáhněte si přes mobil nejnovější tipy a cheaty.

HRY NA TELEFONECH

KOMUNIKAČNÍ STANICE

KONEC ŘEČIČEK - POMOCÍ DVOU NOVÝCH VYCHTÁVEK SI MOBIL PŘIPOJÍTE K PSONE.

Po všech těch řečech o možnostech propojení PSone s mobilním telefonem dochází konečně na skutky. Japonští hráči si už koncem března budou moci své hezoučké nové konzoly připojit k mobilům. V samostatném oznámení navíc britská pobočka Sony prozradila, že podepsala smlouvu s tamní společností zabývající se mobilními telefony, Vodafone.

Spolupráce s Vodafone znamená, že on-line služby pro konzolu už v Británii nejsou snem vzdálené budoucnosti a k jejich zavedení dojde spíš dřív než později. Sony podepsali také kontrakty s dalšími mobilními společnostmi po celém světě, mimo jiné v Hongkongu, Itálii a USA, takže se nejedná pouze o japonský rozmach. Zatím nemáme zprávy o tom, že by se dostalo i na české hráče, a i když je to nepravděpodobné, nechme se překvapit.

První věc, kterou chtějí Vodafone a Sony udělat, je zavedení služeb SMS a WAP, díky nimž budete moci přes mobilní telefon získávat tipy a cheaty. Nakonec, až dokončí příslušný hardware, bude možné připojit k PSone kabelem mobil, který bude fungovat jako jakýsi modem. Poté bude zpřístupněn software, jenž umožní surfování po internetu a bude spojen se speciálními playstationovými stránkami. Pokud bude všechno fungovat podobně jako ostatní set-top zařízení, měli bychom být schopni odesílat a přijímat e-maily, surfovat a dělat více méně všechno, co jsme prozatím mohli jen na PCčkách.

Japonští hráči již něco podobného zakoušejí, i když s jinou sítí. Od 29. března si mohou koupit spojovací kabel pro i-mode kompatibilní telefony DoCoMo - největší japonskou sítí - který jim umožní prohlížet si na PSone obsah WAPu. Toto spojení dá, až začnou vývojáři využívat tuto technologii, nový rozměr i hrám. Jak už jsme uvedli dříve, stanou se vaše mobilní telefony čímsi jako PocketStation druhé generace. V Japonsku se například připravuje vydání hry ve stylu Tamagotchi, ve které si budete moct na mobilním telefonu vycvičit kreslenou kočku.

Další novinky o pokračování vývoje na sebe nedají dlouho čekat. Budeme vás o nich informovat. ■



Další krok: Nakonec budete moci přes svoji PSone surfovat po internetu a posílat e-maily.

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. A tento měsíc? *The Simpsons Wrestling*.





• STUDIE PŘÍPADU: PORANĚNÍ SKLEM

Diagnóza: Tento muž byl hozenou sklenicí zasažen do obličeje, a je tudíž zřejmé, že utrpěl v oblasti obličeje vážná zranění. Pravděpodobné je poranění očí a je více než možné, že skleněné střepy vnikly do očních důlků. Oblaka toxického plynu znemožňují dýchání nepříznivě působí na celou dýchací soustavu.

Prognóza: Bude nutné, aby pacient dostal kyslík a nezbytná je pravidelná kontrola dýchacího systému. Obličejová zranění si vyžádají chirurgický zákrok, tržné rány bude třeba vyčistit a zašít. Poté může následovat zákrok plastického chirurga a případná vnitřní zranění očí bude muset posoudit oční chirurg.



• STUDIE PŘÍPADU: ZRANĚNÍ HRÁBĚMI

Diagnóza: Hroty hrábí způsobily tržné rány a pohmožděniny spodní části hrudníku a břicha. Roztržená kůže odhalí vnitřní tkáně a svaly, do nichž se může dostat infekce. Důsledkem hrubosti mohou být ohroženy i vnitřní orgány.

Prognóza: Ztráta krve by měla být u tohoto tržného zranění minimální. Na druhou stranu tu vzniká vysoké riziko otravy krve. Zranění je nutno řádně vyčistit, a dříve než se přistoupí k sešívání roztřepených cárů kůže a tkání, měl by pacient dostat injekci obsahující protitetanové sérum a antibiotika. Během prohlídky je třeba dohlédnout i na možnost vnitřních zranění. ■

Ve skutečnosti je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Chanonová.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Společnost Zythhzyyx, zabývající se výrobou periferních zařízení, se spojila s Uchem!, aby podala zprávu o vývoji svého doposud zřejmě nejbizarnějšího zařízení. Jedná se o systém „přídavné popularity", který když ho umístíte vedle PS2 nebo PSone, postupně vadne a umírá, protože výrobci zapomněli komukoliv říct, že vůbec existuje, takže ho všichni ignorují. „Nazývá se.," říká mluvčí Hlavního oddělení výsměchu a bláznovin v Zythhzyyx, „Treamkast."

Z nové studie o násilí ve videohrách, kterou vypracovala Madeup University, vyplynuly interesantní závěry. V rámci výzkumu, vedeného profesorem praktické psychologie Johnsonem Johnsonem, byl mladý vyrovnaný muž pracující v květinářství donucen hrát 24 hodin v zatemněné místnosti agresivní hry, jež doprovázel soundtrack, sestávající ze skřípění mačkajícího se kovu a ječení. Mladík byl pak vyslán, aby si odpočinul v jídelně, kde mu měl jistý člen rugbyového mužstva říct, že se mu nelíbí mladíkův obličej. Ale květinář poté, co zasadil svému protivníkovi do ramene špatně mířenou ránu, byl kopán a mlácen až do chvíle, kdy do scény zasáhli pořádající vědátoři. „Očekávali jsme, že budou mít předchozí zážitky negativní odezvu," říká Johnson, „zdá se ale, že to narušilo jeho



bojové schopnosti." Z toho vyplývá závěr, že videohry nejsou skutečné.

Cheat pro *Medal Of Honor: Underground*: Na začátku nové hry podržte ←,→ a ↓ a vaši němečtí nepřátelé získají překvapivou podobu Sloního muže. Určitě si pak vylepšíte koeficient „zásahů do hlavy". ■

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. FINAL FANTASY IX
2. METAL GEAR SOLID
3. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
4. MEDAL OF HONOUR 2
5. DRIVER 2
6. TOMB RAIDER: CHRONICLES
7. NHL 2001
8. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
9. GRAN TURISMO 2
10. ISS PRO EVOLUTION 2
11. C-12: FINAL RESISTANCE
12. CRASH BASH
13. FIFA 2001
14. THE WORLD IS NOT ENOUGH
15. LEGEND OF DRAGOON

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .... (ACTIVISION)
2. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
3. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
4. TRIPLE PLAY BASEBALL ... (ELECTRONIC ARTS)
5. NASCAR 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. ISS PRO EVOLUTION 2 .... (KONAMI)
2. THE SIMPSONS WRESTLING .... (EA)
3. LMA MANAGER 2001 .... (CODEMASTERS)
4. FINAL FANTASY IX .... (SQUARE)
5. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE ... (EIDOS)

(zdroj: Charttrack)

CELEBRITY SI HRAJÍ

Nejslavnější z wrestlerů, legendární The Rock!

1. *WWF SMACKDOWN!* .... THQ
2. *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* .... Activision
3. *TEKKEN 3* .... SCEE
4. *GRAN TURISMO 2* .... SCEE
5. *VIB RIBBON* .... SCEE

MY SI HRAJEME

Jan Modrák se konečně dočkal pokračování *Fear Effect*.

1. *FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX*
2. *ISS PRO EVOLUTION 2*
3. *TIMESPLITTERS*
4. *POINT BLANK 3*
5. *THE SIMPSONS WRESTLING*

ONI SI HRAJÍ

Producent *Lego Island 2*, Darren Bradwell.

1. *DRIVER 2*
2. *TONY HAWK'S 2*
3. *SPYRO 3*
4. *DISNEY'S ALADDIN*
5. *GALAGA*

VY SI HRAJETE

Jarda Krupec z Teplic se se svou PlayStation nemazlí.

1. *TEKKEN 3*
2. *QUAKE II*
3. *WWF SMACKDOWN! 2*
4. *TOMB RAIDER CHRONICLES*
5. *BISHI BASHI SPECIAL*



Dobrá nálada: Co si člověk přeje, když má v posteli dva minidispleje?

NA VELIKOSTI ZÁLEŽÍ

Text: Jan Modrák

BUDOUCNOST JE TU, A TO S POMPOU, O JAKÉ SE NÁM OD NÁSTUPU MINISUKNĚ ANI NEZDÁLO. SBALTE SVÝCH PÁR ŠVESTEK A PŘIPRAVTE SE NA PIKNIK. ANO, BLÍŽÍ SE MINIDISPLEJ PRO PSONE.

Nejdříve vynalezli kolo, poté spalovací motor a nyní vývoj cestování dospěl až ke svému cíli. Ano, díky zbrusu novým minidisplejům propojeným s malou novou konzolou si teď můžeme hry pro PlayStation vychutnat i na cestách a navždy se tak zbavit nudy, zákeřně číhající na zadních sedadlech aut.

Ale z téhle revoluce v mobilním paření nebudou zdaleka profitovat jen cestovatelé: na nový život se mohou připravovat i ratolesti otravných rodičů. Teď už nemusejí hnít doma jako brambory, ale mohou si dopřát čerstvého vzduchu a zároveň hrát videohry, aniž by si při tom zadělávaly na hrb. A lze také předpokládat, že se zažitý stereotyp pařanů nevycházejících z domu ani za nejkrásnějšího počasí záhy změní, jak ulice našich měst zaplní hráči všeho věku oháňějící se svými PSone. Minidispleje, elegantně se připojující k zadní straně úžasné nové mašiny od Sony, jsou již nyní v prodeji ve Velké Británii a Německu za cenu kolem pěti či šesti tisíc korun, a i když se do naší republiky nedováží, s pomocí anglické redakce jsme se k nim dostali a mohli vás s předstihem připravit na oficiální displej od Sony.

V čem tedy tkví kouzlo displeje? V kombinaci s akumulátorovou baterií je spojení PSone a minidispleje naprosto mobilní a nic nebude ztraceno, ani když vám baterka náhodou klekne: k většině modelů se dodává adaptér do zapalovače u auta. Ještě se divíte, proč jsou v Anglii displeje takovým hitem? ▶

Pohyb: S minidisplejem a baterií máte naprostou svobodu pohybu.

Vzhledem k nevídané poptávce po mobilních zařízeních se schyluje ke skutečně nelítostným dostihům ve výrobě displejů, zejména když vešlo ve známost, že Sony svou oficiální verzi pravděpodobně neuvede na trh dříve než před Vánoci. Již dnes je na západním trhu pět různých displejů a také PSone kompatibilní brýle Eye Trek od Olympusu, které se snad také jako jediné dají v České republice pořídit (ale ta cena!) - distributorů ostatních značek jsme se nedopátrali, popřípadě displeje dovážet neplánují.

Pokud patříte mezi pesimisty, kteří nevěří, že je PlayStation stále živou platformou, pak je tato přenosná verze jasným důkazem. PSone po celém světě, a Českou republiku nevyjímaje, mizí z pultů naprosto zběsilým tempem a Sony sotva stíhá dodávat do obchodů nové zásilky. S nástupem displejů se PSone stane ještě populárnější - vůbec poprvé si totiž můžete vychutnat vysoce kvalitní hry, aniž byste byli připoutáni na nějaké tři metry k televizi.

Jasně, mobilní paření není ničím novým a Game Boy letí více než kdy dříve, ovšem nikdy předtím nedošlo k tak výraznému kvalitativnímu skoku vpřed. Nebo myslíte, že je Game Boy schopen přehrát pecky typu *ISS Pro Evolution 2*, *Metal Gear Solid* nebo *Gran Turismo 2*? PSone je dalším krokem ve vývoji interaktivních médií a díky jejímu výkonu si budeme moci všechny chystané lahůdky typu *Syphon Filter 3* nebo *Formula One 2001* vychutnávat opravdu kdekoliv.

Samotné displeje jsou jen o něco menší než kapesní konzole a designově jsou stavěné tak, aby dokonale ladily s malou plastovou snovou konzolou. Kombinace displeje a nového PSone bude vážit zhruba stejně jako stará PlayStation, ovšem její nošení bude díky tvaru mnohem snazší. A i když barva displejů možná nepůsobí příliš přitažlivě, jejich ladné křivky jsou svůdně neodolatelné.

Samozřejmě - PSone s displejem má do Game Boye daleko. Jednak akumulátorová baterie stále není na trhu (v prodeji bude během několika málo týdnů),

SKVĚLÉ TIPY

TÁTOVÉ



Displej si můžete vzít na záchod místo novin. Anebo naučte Rexe, aby vám jej nosil - pak nebudete muset zadkem ani hýbnout a v klidu si užijete každé zatlačení i plesknutí.

ROZTĚKANÍ VĚŘÍCÍ



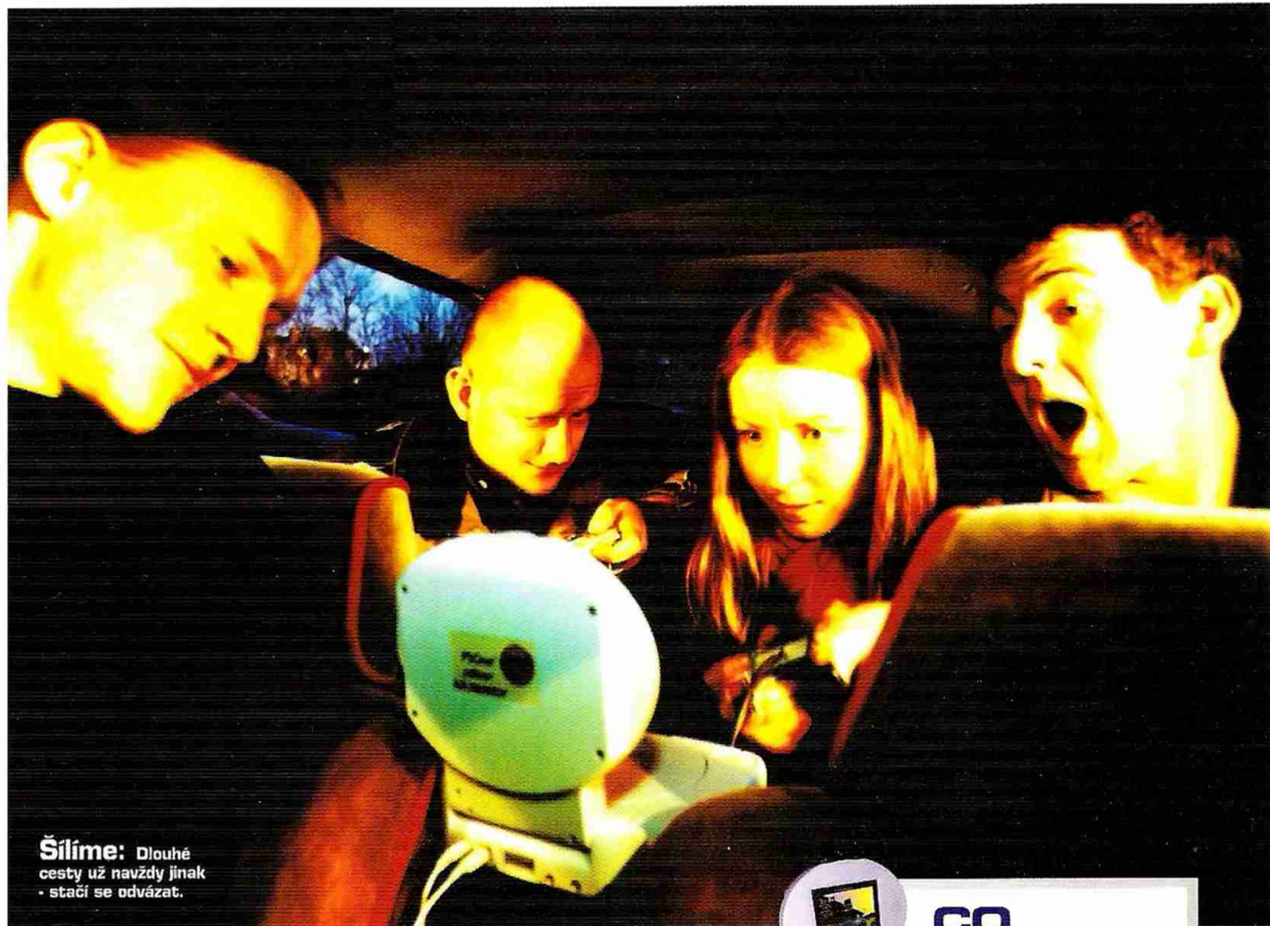
Až příště půjdete do kostela, vezměte si s sebou obzvlášť velikou Bibli a minidisplej schovejte do vyříznutého vnitřku. Co třeba *Populous: The Beginning?*

MANŽELKY



Vykopejte svého muže od bedny a s jeho novou hračkou ho zavřete v kuchyni. Televize pak bude jen vaše. Anebo mu displej seberte, odeberte se do ložnice třeba s *Fear Ef-*





Šilíme: Dlouhé cesty už navždy jinak - stačí se odvázat.

„Odložte noviny, povolte si kravatu a dělejte něco hodnotného - zahrajte si videohru."

a hlavně je to celé trochu velké. Přesto jsme přesvědčeni, že je PSone s displejem momentálně nejlepším společníkem na cestách. Ocení jej zejména ti, jimž pro samou práci nezbývá čas na hraní - teď si klidně můžete cestou do práce v autobusu střihnout pár úrovní v *Medal Of Honour Underground*, odemknout pár nových aut v *Gran Turismo 2* nebo několikrát otočit *Tekkena 3* a získat pár nových postav. A věřte, že je jízda ve *Formula One 2000* ve vlaku svištícím tmou o poznání větší sranda, než koukat někomu přes rameno a snažit se zachytit zprávy ze sportu.

Jak správně naznačil Chris Deering, šéf SCEE, PSone s displejem je spíše než mobilní přenosná. Chtěl tím naznačit, že sice není dostatečně malá na to, abyste si s ní mohli ukrátit čas při čekání na tramvaj nebo ve frontě na párek v rohlíku, ale díky své přenosnosti vám opravdu umožňuje vyběhnout do přírody, otevřít pivko a s asistencí rozpáleného slunce smažit *Everybody's Golf 2*. A vzhledem k přikládanému adaptéru do zapalovače v autě je tím vůbec nejfrekventovanějším místem pařby právě sedačka pro spolujezdce. A úplná špička je nasadit si v takové chvíli na oči brýle Olympus Eye Trek a rázem se tak vysvobodit z nudy plné sledování ubíhajícího okolí. Tyhle hitech brýle pokrývají celé oči a před zrak vám postaví velkou obrazovku, dvakrát větší než televize, kterou má většina z nás doma. A takový útok v *Alien Resurrection* je pak direktem přímo mezi oči. Síla.

Minidisplej přirozeně není jen metodou, jak si čas ukrátit. Ne, vůbec ne, je to i skvělý způsob, jak strávit čas jako takový. Pamatujete se, jak jste za starých časů hráli na PlayStation a zoufale toužili po tom, abyste si televizi mohli někam odnést? Jenže televize je pěkná kraksna a navíc byste ještě potřebovali kámoše, jenž by za vámi tahal obří generátor. Dnes potřebujete jen malinkatou PSone, odklápěcí displej a celkem nevelkou baterii. Léto se blíží...

fect 2, zatímco se váš chlap bude dívat v obýváku na fotbal.

KLUCI!

Až vás příště vaše holka zase vytáhne na nákupy, rozbijte stan před zkušebními kabinkami, a než si vyzkouší svých 40 ohozů, střihněte si několik úrovní *Tony Hawk's 2*, namísto abyste se snažili škvírami zahlédnout její krajkované prádlo.





CO ŠLAPE

...a co ne! Deset nejlepších a nejhorších her hraných na minidispleji.

VEZMĚTE S SEBOU!

- *Tony Hawk's 2 (PSM31)*
- *Gran Turismo 2 (PSM23)*
- *Formula One 2000 (PSM32)*
- *ISS Pro Evolution 2 (PSM36)*
- *FIFA 2001 (PSM33)*
- *Bust-A-Move 4 (PSM10)*
- *Tekken 3 (PSM6)*
- *Everybody's Golf 2 (PSM27)*
- *LMA Manager 2001 (PSM35)*
- *Metal Gear Solid (PSM11)*

NECHTE DOMA!

- *GTA 2 (PSM21)*
- *Micro Maniacs (PSM25)*
- *Final Fantasy IX (PSM34)*
- *Broken Sword*
- *Time Crisis Project Titan (PSM37)*
- *Populous (PSM14)*
- *Smash Court Tennis (PSM15)*
- *Tomb Raider Chronicles (PSM32)*
- *Madden 2001 (PSM32)*

OFICIÁLNÍ DISPLEJ

Když se PSone loni objevila na trhu, Sony nabídla přitažlivé fotky konzoly, která měla na zadní straně připevněný displej. Ten, bylo nám tehdy řečeno, se měl začít prodávat od letošního jara. Inu, nezačal a špatnou zprávou je, že i když v Japonsku se jej dočkají už v létě, my, nebozí Evropané, si na něj budeme muset počkat zřejmě až do Vánoc.

Že by zakopaný pes vězel v tom, že se po ohlášení 4palcového displeje technici Sony vrátili do svých dílen, aby displej zvětšili a vyrovnali se tak displejům neoficiálním, které jsou 5,6palcové? Doufejme, že tomu tak je.

Sony dosud udržuje všechny detaily v naprosté tajnosti. Mluvčí společnosti nám k tomu sdělil: „Stejně jako každá oficiální periferie Sony, i tato bude mnohem lepší než konkurence, a to jak v kvalitě, tak užitné hodnotě.“ Čekáme, a jak tak čekáme, přemýšlíme...

CO CHCEME VIDĚT

Chce-li oficiální displej trumfnout ty stávající, musí to být fakt pecka, a abychom neseděli s rukama v klíně, dali jsme dohromady takový seznam, co by se nám líbilo.

Obsah balení

- Minidisplej
- Jeden jediný zdrojový kabel
- Akumulátorová baterie pro plnou přenosnost
- Adaptér do zapalovače u auta - na zahnání nudy z cest
- Sluchátka Sony pro lepší zvuk
- Zvětšující panel pro ještě větší obraz

Displej

- Obrazovkové menu kvůli co nejmenšímu počtu tlačítek a co nejpřesnějšímu zacházení s obrazem
- Větší obraz než 5,6palcové monstrum od Redantu, ale bez ztráty kvality obrazu
- Čtyři úžasné reproduktory
- Vysoce kvalitní displej pro režimy pro více hráčů
- Pevné a lehké pouzdro pro co nejlepší přenosnost



SROVNÁVACÍ TABULKA - DISPLEJE, KTERÉ JSOU NA TRHU VE VELKÉ BRITÁNII

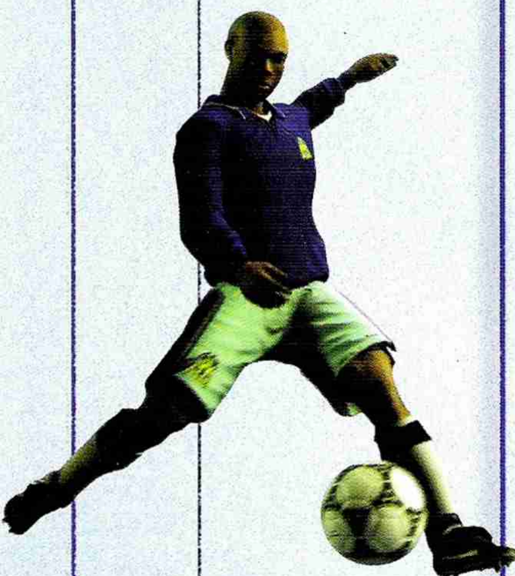
	REDANT	THRUSTMASTER	INTERACT	WILD THINGS	BIG BEN INTERACTIVE	OLYMPUS EYE TREK
CENA (LIBRY)	£129.99	£129.99	£124.99	£99.95	£99.99	£299 (baterie £79.99)
UVEDENÍ NA TRH	V prodeji	V prodeji	Nepotvrzeno	V prodeji	V prodeji	V prodeji
KONTAKT						
INTERNET	www.icboss.com	www.thrustmaster.co.uk	www.interactaccessories.com	www.wild-things.co.uk	nemá	www.eye-trek.co.uk
ÚHLOPŘÍČKA	128 mm	128 mm	101 mm	101 mm	99 mm	52palcová širokoúhlá TV
VÁHA	404 g	398 g	444 g	454 g	470 g	90 g (280 g s baterií)
SLUCHÁTKOVÝ JACK	✓	✓	✓	✓	✗	✓
ADAPTÉR DO AUTA	✗	✗	✓	✓	✓	✗
A/V VÝSTUP	✓	✓	✓	✓	I	✓
JEDEN ZDROJ PROUDU	✓	✓	✗	✗	✓	✗
VÝSTUP NA REPRODUKTORY	2	2	4	4	2	2
PAL A NTSC	✓	✓	✗	✗	✗	✗
PRO	Velký displej, dobré pro dva hráče	Velký displej, dobré pro dva hráče	Spousta funkcí, dobře stavěný	Spousta funkcí, dobře stavěný	Stylová věcička	Obrovský obraz, skvělý zvuk
PROTI	Průměrné reproduktory	Průměrné reproduktory	Špatný obraz i zvuk, příliš drahý	Špatný obraz i zvuk, příliš drahý	Průměrný obraz	Nespolečenské, hodně drahé
VERDIKT	7 z 10	7 z 10	5 z	5 z 10	6 z 10	8 z 10

JMÉNO:

UEFA CHALLENGE

POZNÁMKA:

INFOGRAMES OBLAŽÍ EVROPU NOVOU FOTBALOVOU HROU POD ZÁŠTITOU UEFA.

SPECIFIKACE	
STYL:	Fotbalový simulátor
VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Květen
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	70%
CITÁT:	„Máme skutečné týmy, skutečné hráče, skutečné stadiony - prostě





Drobečkové. Krom velkých stadionů a klubů velkých jmen tu najdete i velké hráče. Tak blízko dění jste se ještě nedostali.



Faul zezadu. Ve hře jsou do puntíku dodržována skutečná fotbalová pravidla, takže po faulu zezadu následuje odpovídající trest.

Přeplněný fotbalový kádr PS1 bude hostit ještě dalšího nového soupeře. *UEFA Challenge* je dalším produktem spolupráce Infogrames a hlavní evropské sportovní asociace, ale vydavatel se tentokrát rozhodl pro cosi jako jarní úklid a dosavadní tým *UEFA* Rage nahradil sheffieldskou kanceláří Infogrames. V pozadí tohoto přesunu stojí pocit, že čerstvé nohy přinesou i čerstvé nápady, přičemž by *UEFA Challenge* měla být pro sheffieldský tým prvním vkročením na fotbalový trávník. V čele týmu se k postranní čáře jako první obezřetně blíží producent Jon Watson.

Infogrames si sice myslí, že by se *UEFA Challenge* mohla stát novou entitou, úzkou podobnost s předchozím PS1 titulem *UEFA Soccer* od Rage ale zapřít nemůže. Velcí, dobře animovaní hráči kopou do míče s neomylnou přesností a hra má zdánlivě mnohem arkádovější orientovaný styl než tituly *ISS Pro Evolution 2.* Watson ale neváhá zdůraznit, že toho hra nabízí víc, než je na první pohled patrné. „Důraz jsme kladli hlavně na realismus," ujišťuje nás. „Máme skutečné týmy, skutečné hráče, skutečné stadiony - prostě všechno, co byste ve fotbalové hře mohli chtít vidět."

A když už jsme u toho, licence UEFA opravňuje tým k užívání znaků, dresů a hráčů 76 ze 100 herních týmů, mimo jiné i třeba Manchesteru United, Interu Milan a Paris St Germain. Zbylých 24 má ve jménech a názvech nepatrné odchylky od skutečnosti, jako třeba Di Cabbio ve West Hamu nebo Paul Gaskin jako středový hráč Evertonu.

Watson ale spatřuje hlavní naděje na úspěch *UEFA Challenge* v dvojstupňovém ovládacím systému. A i když se hra na první

EXTRA VOLBY

UEFA Challenge obsahuje širokou škálu voleb. Hráči jsou digitálně nasnímaní, aby všechny pohyby vypadaly jako na skutečném fotbalovém trávníku, a zatímco sledujete hru, line se vám k uším komentář, o který se osobně postarali Barry Davies z BBC a šéf Blackburnu Graeme Souness. Zatím nejzajímavějším doplňkem je režim spolupráce čtyř hráčů. Producent Jon Watson říká: „Čtyři hráči mohou hrát zároveň. Pokud tedy budete chtít, můžete hrát na stejné straně - dokonce můžete mít v jednom mužstvu až čtyři živé hráče, z čehož pak vzniká hodně hektická hra - pozor na chyby!"



Stejně jako ve *FIFA*, i tady budou moci v každém mužstvu hrát až čtyři lidé.



Driblování. *UEFA Challenge* vás nenabádá jen k plynulému přihrávání, ale podporuje i hru obránců, a tak musíte o míč před bránou bojovat.



To je nádhera. Důraz kladený na přihrávání a skutečnou fotbalovou taktiku vyústí v o to větší uspokojení ze vstřeleného gólu.





Ďábelské detaily. Infogrames si vzali za svůj realistický přístup *FIFA*, a to ve všech ohledech. Z toho vyplývá, že uvidíte spoustu roztomilých animací a skvěle vypadajících stadionů.



pohled ukazuje jako celkem povrchní, producent pevně věří, že hráčovu pozornost upoutají hlavně snadno zvladatelné precizní uličky, čisté přihrávky a promyšlené střely. „Chceme, aby hráči mysleli fotbalově," vysvětluje. „Stisknutí tlačítka pro přihrávku a střelu, když se octnete před bránou, sice postačí, ale pokud chcete hru opravdu zvládnout, musíte hrát skutečný fotbal. Podržet míč, tak aby si mohli bekové naběhnout do prostoru, krátké rychlé přihrávky před bránou, lobovaná přihrávka hráči v prostoru tak, aby mohl míč postrčit nabíhajícímu si útočníkovi a tak dál. Pak najednou zjistíte, že je hra mnohem dynamičtější."

Rozparáděný Watson pokračuje: „Snažili jsme se zprostředkovat hráčům pěkný fotbal, tak jak ho mají fanouškové nejraději. Vytvořili jsme hru, kde je důraz na přihrávání ostatním, na hledání spoluhráčů říkajících si o míč pohybem a přesném načasování uliček tak, abyste se vyhnuli ofsajdové pasti. Celou hru máte plně pod kontrolou, takže můžete vysílat obránce do úniků, přikázat středovým, aby zůstali v obraně, a dokonce i poslat posledního přímo na bránu." Tohle všechno zvládnete díky rozšířenému menu herních voleb, kde si můžete pomocí jednoduchého systému ikon navolit jakoukoliv taktiku. Také to znamená, že *UEFA Challenge* umožňuje silnější obranu než některé její konkurentky, protože můžete hráče zaměstnávat jednoho po druhém, ale i v zónách.

Ale přispívá tohle všechno k plynulosti fotbalu? Watson je přesvědčen, že ano: „V jedné hře," říká, „hodil brankář míč mému obránci, který proklouzl kolem přibíhajícího útočníka. Nahrál míč hráči na křídle a ten hned z voleje vypálil na bránu. Přibíhající úročník ho srazil nůžkami. Míč trefil břevno a odrazil se do sítě. Skvělý gól!" Fotbálek jedna báseň. ■

Steve Merrett

PROFIL

LOGO:	
JMÉNO:	Jon Watson
JMÉNO:	Výrobní producent
HISTORIE:	Watson byl jedním z hlavních programátorů *Actua Soccer 3* od Gremlin, tuto sheffieldskou společnost pak získali Infogrames, a tak se vrátil ke svým vývojářským kořenům.
VLIVY:	Hloubka a všestrannost série *ISS* od Konami, i když hlavním faktorem byla bezprostřednost *FIFA*.

JINÉ INFORMACE

WEB:	www.infogrames.com

všechno, co byste ve fotbalové hře mohli chtít vidět."

JMÉNO:

TECHNOMAGE

POZNÁMKA:

NOVÉ KLASICKY FORMOVANÉ RPG Z... NĚMECKA? ZAJÍMAVÉ.

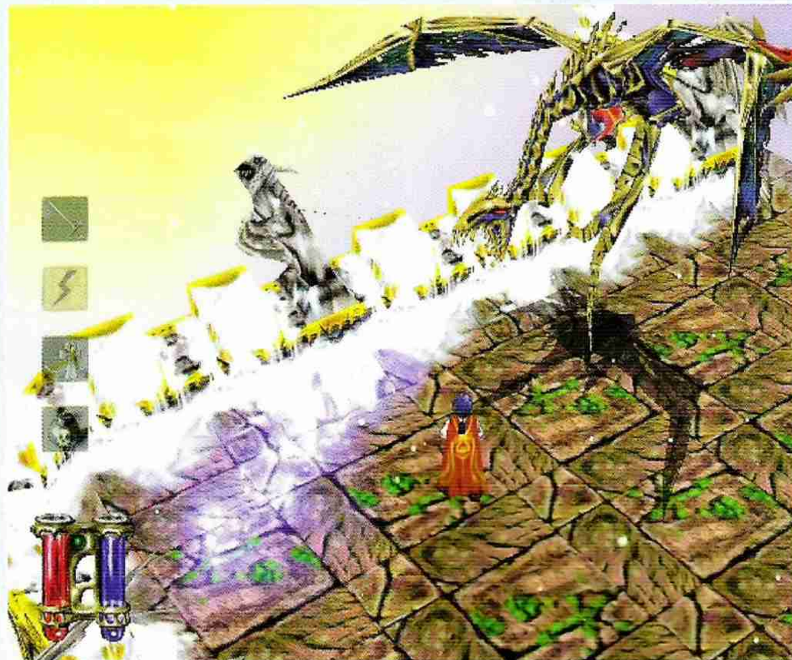
SPECIFIKACE

STYL:	RPG
VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Sunflowers
DATUM VYDÁNÍ:	Červen
HOTOVO:	85%









Šílené bloudění: **V *Technomage* si užijete jak boje s démonickými příšerami, tak spousty prozkoumávání a zvládání nových dovedností, to vše v zajímavých prostředích.**

Erpégéčkové hry se již v podstatě staly synonymem pro Japonsko - dlouhatánské fronty a všeobecné nadšení doprovázející hry *Final Fantasy* a spousty různých dalších titulů plných duchů a skřetů zůstaly našemu kontinentu cizí.

Technomage ale dostala do vínku malinko jiné dědictví. Jejím stvořitelem je německá společnost Sunflowers a má se jednat o klasické RPG. „Celá hra se odehrává v Gothosu," vysvětluje výrobní ředitel Stephen Winter, „což je místo, kde spolu v harmonii žije několik civilizací. Mezi jinými také Dreamerové a Steamerové, ti první se zabývají magií a účinky bylinek, ti druzí jsou posedlí všemožnými mechanickými vynálezy. Navzájem se respektují, ale každá z nich jde vlastní cestou kvůli pradávnému přikázání, které praví, že se tyto dvě společnosti nikdy nesmí smísit.

Na scéně se však objeví náš hrdina Melvin, který vzešel ze zakázaného steamerovsko-dreamerovského vztahu, a v Gothosu vzbuzuje velkou nedůvěru. Když město postihne blíže nespecifikovaná katastrofa, je vyhnán krupobitím křivých obvinění. „A tady začíná velké dobrodružství, které ovlivní Melvinovy osudy a také osudy celého Gothosu," říká Winter. „Melvin totiž ovládá dovednosti jak Dreamerů, tak Steamerů, takže je jediný, kdo může Gothos zachránit."

Melvin prochází osmi světy a musí prozkoumat více než 50 úrovní. Během putování narazí na osamocenou mladou ženu jménem Talis, druidku, která byla stejně jako Melvin vyhoštěna ze společnosti kvůli smíšenému rodičovství. „Když se Talis poprvé setká s Melvinem, vypadá vyplašeně a nedůvěřivě," říká nám Winter. „Když ale zjistí, že oba trpí tím, že jsou „jiní", rozhodne se k němu na jeho výpravě přidat. Přestože je Talis nehratelná postava, hraje důležitou roli, pomáhá Melvinovi v bitvách a dává mu rady."

Melvin musí projít Fairy Forest (Les víl) a cestou se setkává se všemi možnými nepříjemnými stvořeními, gobliny a golemy počínaje a draky a zlým skřetem jménem Hulax, který se živí strašením všeho živého, konče. Melvin postupně získává potřebné dovednosti, pomocí tradičního systému bodů zkušenosti, údery atd. - jak v oblasti mechaniky, tak magie - které potřebuje, aby mohl porazit armádu temnoty a zachránit tak říši Gothos.

Celé to zní jako poutavý příběh, zpracovaný do formy klasického japonského RPG, a my vám v příštím čísle přineseme další informace. ■

Nick Ellis







Společenští **lidičkové: Stejně jako ve všech RPGčkách, která si v magických kruzích vysloužila reputaci, se i tady setkáváte se spoustou postav.**

PROFIL

SPOLEČNOST:	Sunflowers
JMÉNO:	Stephan Winter
ZAMĚSTNÁNÍ:	Výrobní ředitel
HISTORIE:	Sunflowers existují od roku 1993 a mají na kontě již několik PC titulů, mimo jiné strategickou sérii *Anno*.
VLIVY:	*Technomage* jako by halil nepřehlédnutelný opar série *Final Fantasy*.

CITÁT: **„Melvinova cesta prochází osmi světy a 50 úrovněmi."**

JMÉNO:

LEGO ISLAND 2

POZNAMKA:

DÁNSKÁ DROBOTINA HLEDÁ NOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ.

SPECIFIKACE

STYL:	Adventure
VYDAVATEL:	Lego Media
VÝROBCE:	Silicon Dreams
DATUM VYDANÍ:	Květen
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	95%





Čas udeřit: *Lego Island 2* je bohatá na minihry a ze všeho nejdřív vás čeká stará známá palice.





Trestanec: Tohle je Brickster, který právě utíká v ukradeném policejním vrtulníku. Než ho Pepper začne pronásledovat do skrýše, musí nejdříve sehnat všechny poztrácené stránky Constructopedie, kterou Brickster ukradl a rozházel po všech Lego ostrovech.

Lego Island 2 není jenom hra, kde byste si na ostrově ze zelené umělé hmoty stavěli prťavé domky a policejní stanice. Ze všeho nejvíc je to plně interaktivní 3D adventura se spoustou barvami zářících hraček, které už přes padesát let baví děti na celém světě.**

Všechno se to odehrává ne na jednom, ale hned na čtyřech ostrovech. Každý z nich má určitý motiv a podle něj se i jmenuje - Domácí, Středověký, Pravěký a Kosmický. Jsou to příjemná a přátelská místa, všechny postavy se rády staví na kus řeči a k hlavnímu hrdinovi Pepperovi se vždy chovají mile a dobrosrdečně. Interaktivní prostředí a ovladatelná vozidla zajišťují onen sympatický smysl pro hru, na němž si dánská hračkářská společnost tolik zakládá.

Na PlayStation jsme *Lego Island* zatím neviděli, ale na PC se hře dostalo vřelého přijetí, a tak Lego Media pověřili Silicon Dreams, aby ji napodruhé uvedli už i do světa PlayStation. Výrobce z britského hrabství Oxfordshire má za sebou řadu fotbalových titulů, například *Michael Owen's World League Soccer* nebo *UEFA Champions League*, a tak si teď s *Lego Island 2* vyzkouší také něco jiného.

V přípravách šel tým skutečně na samou mez. Hlavní producent Darren Drabwell vysvětluje: „Lidé z Lega nám stále posílají na vyzkoušení nové a nové vzorky a ve studiu se vždycky najde někdo, kdo si postaví nějaký podivuhodně složitý model. A tak je vlastně zázrak, že se tu ještě pracuje." A opravdu, místnosti studia jsou plné vesmírných lodí, závodních aut a středověkých rytířů na plastových ořích.

Hra je sice zaměřena na hráče do 12 let, přesto zůstaly zachovány všechny osvědčené ctnosti adventur. V příběhu hrajete roli Peppera, chlapce rozvážejícího pizzu na skateboardu, který soupeří

KÁMOŠI Z TÝMU

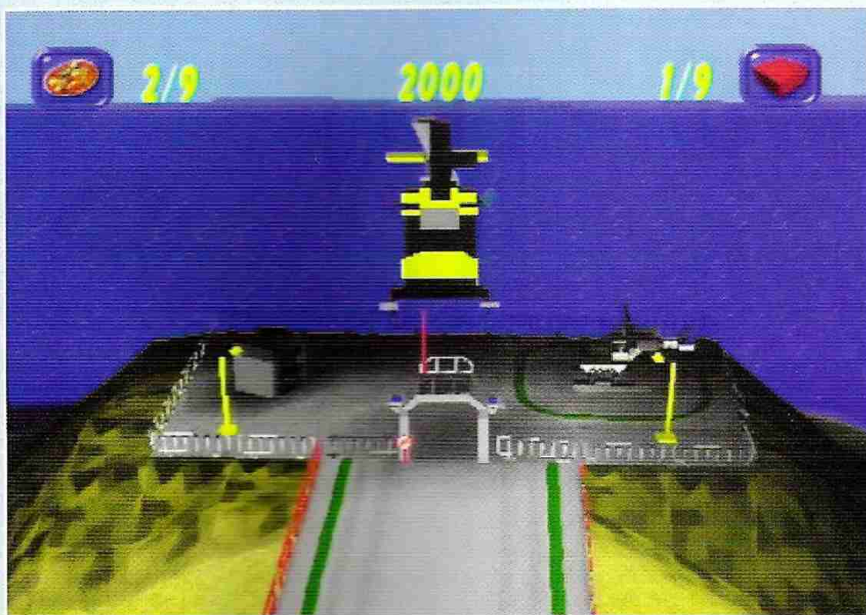


Zdá se, že si Lego začíná na vývojářském týmu vybírat svou daň. Chlapci a děvčata v Silicon Dreams se naprogramovali do hry jako obyvatelé ostrovů, takže když se pohybujete po ostrovech ve hře, setkáváte se vlastně s lidmi, kteří celou hru vytvořili. Darren, vrchní producent, vypadá ve svém fešáckém oblečku a s upravenými vousy docela švihácky.

Jeden z programátorů, Jeb Mayers, tutlá jisté špinavé tajemství. Je totiž bratránkem bývalého zástupce šéfredaktora anglické verze *PSM*, pana Dana Mayerse (který před několika měsíci z časopisu odešel, aby se ujal místa v Eidosu, protože doufal, že tam potká Laru Croftovou). Jeba se nám ve hře dosud objevit nepodařilo, ale naše oči na šťopkách stále pátrají po vytáhlém týpkovi s náměstíčkem na hlavě a zálibou v drahých přístrojích - to kdyby se Jeb náhodou podobal Danovi.



CITAT: **„Interaktivní prostředí a ovladatelná vozidla zaručují sympatický**









720: Pepper může kdykoliv navštívit skateboardácký areál a procvičovat si své jezdecké umění.

se zlým Bricksterem. Zkrátka a dobře, na samém začátku hry uteče Brickster z ostrovního vězení a ukradne Constructopedii - knížku, v níž jsou zaznamenány plány všech budov na ostrově. „Pepper pak musí křížem krážem projít všechny čtyři ostrovy a posbírat všechny roztroušené stránky této knížky," vysvětluje nám Drabwell. Kombinace prozkoumávání, získávání informací od obyvatel a úkolů vyžadujících různé dovednosti by měla mladší hráče dokonale uspokojit.

A jako každá správná adventura je i *Lego Island 2* plná miniher - celkem jich tu najdete 18. „Usoudili jsme, že bude lepší vytvořit vedlejší hry jako součást příběhu," říká Drabwell. „Takže pokaždé, když se musíte přemístit do jiné oblasti, je tento přechod přemostěn nějakým úkolem, abychom udrželi hráčovu pozornost." Úkoly vás zavedou do rozmanitých oblastí: budete muset řídit auta, potápět se, létat atd. Na ostrově se taky nachází skrytý skateboardový park, kde Pepper nasadí drsný styl à la Tony Hawk. „Do miniher se můžete vrátit rovněž přes počítač, který má Pepper doma, a pokusit se vylepšit si skóre." Ceny - zlaté, stříbrné a bronzové medaile - které Pepper v minihrách získá, jsou pak vystaveny na jeho krbové římse.

Podle Drabwella hru před vydáním čekají přísné a podrobné testy. „Na hře pracuje jednak vlastní testovací tým Silicon a hned poté se na ni vrhnou i testeři v Lego Media v Sloughu," vysvětluje. „Chtěli jsme mít záruku nejvyšší kvality." No a my si alespoň můžeme být jisti, že žádnou důležitou část nesežral pes ani ji nikdo nevyluxoval.

Sesterská společnost Silicon Dreams Attention To Detail (*Rollcage*, *Ducati World*) už nyní pracuje na *Lego Racers 2* pro PS2. Další informace a velká recenze na *Lego Island 2* v příštím čísle. ■

Nick Ellis





Fantastický let: Nejlépe si asi můžete příjemnou a přátelskou krajinu Lego ostrovů prohlédnout z povětří, kde budete mít 360° rozhled.

PROFIL	
LOGO:	Silicon Dreams
JMÉNO:	Darren Drabwell
ZAMĚSTNÁNÍ:	Hlavní producent
HISTORIE:	Darren pracoval na mnoha různých hrách, mimo jiné střílečkách *Blast Radius* (pro Psygnosis), *Creature Shock*, titulech pro PC, jako *Dogs Of War*, a pro Argonaut.
VLIVY:	Kromě toho, že si teď hodně hrál s Legem, uvádí Darren jako dva hlavní zdroje inspirace pro *Lego Island 2* hry *Crash Bandicoot* a *Spyro*. Příkladem toho, jak to nemá vypadat, je pro Darrena *Noddy Playtime In Toyland*, podle jeho slov „vůbec nejhorší hra pro PlayStation".
JINÉ INFORMACE	
WEB:	www.media.lego.com
LOGO:	LEGO ISLAND 2 THE BRICKSTER'S REVENGE

smyl pro hru, na němž si dánská hračkářská společnost tolik zakládá."

setina/**sekundy**/prudké/**zatáčky**/kolize

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Studio 33
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Duben

Formula One 2001

KRÁLOVNA AUTOMOBILOVÉHO SPORTU SE KONEČNĚ DOČKALA ODPOVÍDAJÍCÍHO ZPRACOVÁNÍ LETOŠNÍ SEZONY.

PŘIZPŮSOBIVOST

1	HAKKINEN	MONTOYA	12
2	FISICHELLA	BURTI	13
3	COULTHARD	R.SCHUMACHER	14
4	M.SCHUMACHER	RAIKKONEN	15
5	BARRICHELLO	DE LA ROSA	16
6	FRENTZEN	MAZZACANE	17
7	ALESI	MNDRVA	18
8	HEIDFELD	PANIS	19
9	IRVINE	MNDRVB	20
10	VILLENEUVE	VERSTAPPEN	21
11	TRULLI	BUTTON	22

Autoři samozřejmě nemohou předpovídat, jaká bude výkonnost jednotlivých jezdců v budoucích závodech této sezony. Proto jistě uvítáte možnost editovat v módu Quick Race postavení jednotlivých závodníků na startu před závodem.

ZOBRAZENÍ



Někdy je až omračující, s jakou přesností dokázali autoři do hry přenést skutečné okruhy. Všechny reklamní plochy a tribuny jsou přesně na svém místě a působí velmi přesvědčivě. Díky tomu se můžete na trati opravdu skvěle orientovat.



Formule 1 má za sebou několik závodů nové sezony a všichni fanoušci se už jistě těší na první pořádný simulátor, ve kterém by si vyzkoušeli nové vozy na vlastní kůži. Po prvních dojmech z hraní *Formula One 2001* jsou naše pocity jednoznačné. Máte se opravdu na co těšit.

Letošní dílko Studia 33 překonává svého předchůdce zkrátka ve všem. Asi nejpodstatnější změnou je ovšem ovládání samotné formule. V minulém ročníku bylo totiž příliš vláčné, působilo dojmem, že se kola příliš pomalu vrací do neutrální polohy, což způsobovalo nepříjemnou přetáčivost. Samozřejmě se na to dalo zvyknout, ale byla to zbytečná chyba jinak velmi dobré hry. Nyní je to ale o něčem úplně jiném. Odezva formule je okamžitá a jízda se díky tomu stává opravdovým požitkem. Pocit z rychlosti a absolutní kontroly nad vozem nebyl ještě v žádném simulátoru formule na PlayStationu tak reálný. Snad jen na rovinkách je zpočátku citlivost ovládání trochu na obtíž.

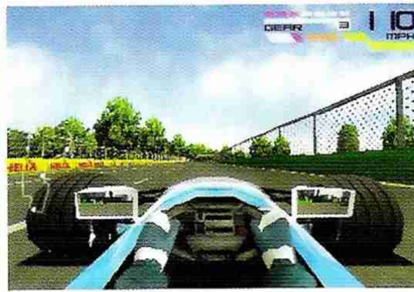
Podstatných změn se dočkal také arkádový mód. Byl zrušen nepříjemný systém checkpointů a závody díky tomu získaly na realismu. Ne, nelekejte se. Chování vozů v arkádě je stále velmi zjednodušené. Větší důraz je však kladen na získávání kreditů, za které si můžete pořídit nové auto nebo odemknout náročnější soutěže. Bohužel je součástí změn také jedna obrovská bota. Autoři totiž do hry letos přidali zrcadlové okruhy. Pro letité hráče nejrůznějších formulových simulátorů je to doslova noční můra. Představte si, že po absolvování stovek kol na známých okruzích jsou najednou všechny zatáčky na druhou stranu. To je něco, co do formule nepatří, a doufáme, že se ve finální verzi neobjeví.

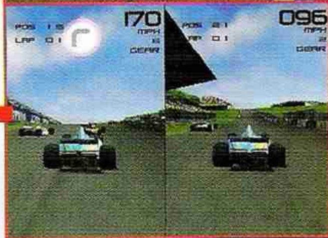
> **„Hra na nás opravdu zapůsobila a je mnohem hratelnější než její předchůdce“**

Několika kosmetických úprav se samozřejmě dočkala i grafika. Kromě některých drobných vylepšení na modelech jednotlivých monopostů se letos velkých úprav dočkaly také okruhy. Bohužel to bylo na úkor plynulosti. Zvlášť na startu se hra téměř nehýbala a my jen doufáme, že to bylo způsobeno ranou verzí, kterou jsme měli k dispozici.

Celkově na nás *Formula One 2001* opravdu zapůsobila. Je mnohem hratelnější než její předchůdce a skvěle provedená arkáda významně prodlužuje hratelnost. Už aby byla k dispozici finální verze. ■

Jakub Holý



SPLITSCREEN

Velkou novinkou letošního dílu je zpracování hry pro dva hráče. Na rozdíl od minulého roku totiž můžete hrát ve dvou, aniž byste byli ochuzeni o přítomnost ostatních jezdců, a váš vzájemný souboj tak dostává zcela nový rozměr.




Monako: I letos je tento okruh obrovskou výzvou. Pokud ho pořádně nezvládnete, nebudete mít proti skvěle připraveným soupeřům ani tu nejmenší šanci.

ČLENITOST



Díky nově zpracovaným pohledům z kokpitu se nyní můžete téměř dokonale vcítit do role skutečného pilota. Zjistíte totiž, že pokud máte hlavu pouhý metr nad vozovkou, i sebemenší kopec se může stát problémem, pokud přesně nevíte, co vás za ním čeká.



OKRUHY

Ve hře samozřejmě naleznete všechny okruhy právě probíhajícího šampionátu. A tak trochu navíc také jejich zrcadlové verze, které vás pěkně rozhodí.

ARKÁDA

V režimu arkády vás letos čeká možnost vylepšovat si svůj vůz. Peníze vyhrané v závodech tedy budete moci investovat do statistik, jako je například rychlost nebo přilnavost.



KOMENTÁŘ

Dvojice na komentátorském stanovišti se ani letos nemění, což je rozhodně dobrá zpráva. Na rozdíl od komentátorů televizní stanice Prima totiž vědí, o čem mluví, a rozhodně neruší atmosféru závodu drby, které nemají s děním na obrazovce nic společného.

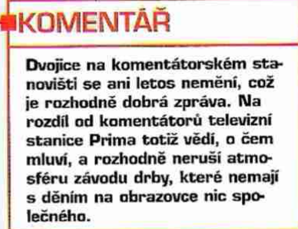
REPLAY SKVĚLÝ NÁSTROJ PRO ANALÝZU VAŠÍ JÍZDY







Také opakované záběry se dočkaly nového zpracování. Nejen že jejich ovládání je nyní mnohem přehlednější, ale můžete je použít kdykoliv během závodu. Pokud se tedy stane něco neobvyklého, není nic jednoduššího, než zapnout replay a vzniklou situaci v klidu zanalyzovat. Díky tomu můžete příjemnou formou ladit svůj styl jízdy a vyhnout se tak opakování mnoha začátečnických chyb. Po některých zvlášť vypjatých závodech si také můžete jen tak sednout a kochat se svou dravou jízdou. A v tom vězí to pravé kouzlo opakovaných záběrů ve formuli 1. Je to ideální uvolnění po nervy drásajícím závodě. A kromě toho si při nich velmi často všimnete zajímavých detailů, které vám původně unikly.





PLUSY
- Příjemnější ovládání
- Detailnost okruhů
- Jásot diváků

MINUSY
- Zrcadlové tratě
- Pouze pro skutečné fandy

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Nejde sice o žádný převrat ve vývoji závodních her, ale spousta drobných vylepšení, spolu se zpracováním nové sezony, dělají z této hry zřejmě nejlepší současný simulátor formule 1. Pro fanoušky tohoto sportu je hraní *Formula One 2001* zkrátka povinností.

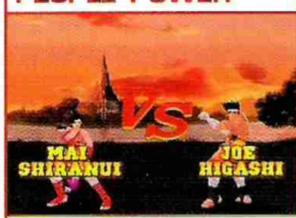
Vydavatel: JVC
Výrobce: SNK
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Květen

Fatal Fury Wild Ambition

KONFUCIUS PRÝ ŘEKL, ŽE „SMRTÍCÍ ZUŘIVOST VEDE K VELKÝM CÍLŮM." NEMĚLO TO ALE BÝT OPAČNĚ?



PEOPLE POWER



K dispozici máte 14 bojovníků (a k tomu navíc ještě několik skrytých), a tak máte skutečně na výběr. Borce natrénovat naštěstí netrvá dlouho, poněvadž příkazy jsou pro všechny postavy stejné.

POWER-UP



S postupem času vám roste hodnota na ukazateli síly. Když se vám podaří dosáhnout maxima, můžete svou „Fatal Fury" (neboli smrtící zuřivost) vypustit na protivníka v jednom jediném zničujícím úderu - krátkém, leč s obrovskými následky.

SÍLA KVĚTIN



Již od prvních dnů *Street Fighter* jsme si navykli, že mladé štíhlé Japonky porážejí namakané svalovce. A jak vidíte na příkladu mladičké Mai, výjimkou není ani *Fatal Fury*.

SPOLEČNOST



14 postav? Páni. Každá z nich hraje v příběhu důležitou roli. Příběh samotný se točí hlavně kolem Terryho a Andyho, jejichž otec zemřel rukou obzvlášť nechutného zmetka jménem Goose Howard.



AŽ NA SAMOU MEZ

Stejně jako ve *Street Fighter* (a všech ostatních současných bojovkách) disponují postavy nejrůznějšími útoky. Mohou to být řetězy, náhlé uvolnění energie, a jak vidíme vlevo, dokonce i vějíře.



Jen blázen by se mohl pokoušet vylepšit hry jako *Tekken* a *Street Fighter*. Kvalita, hloubka a složitost komb moderních bojovek dosáhla natolik posvátných výšin, že hrát s nimi a počítat přitom s vítězstvím, to buď člověk upadl do strašlivého omylu, anebo se mu dostalo božského vnuknutí.

Můžeme-li soudit dle rané verze, pak si bude muset *Fatal Fury* pořádně vyhrnout své bílé podkolenky, chce-li s výše uvedenými tituly držet krok. Ne že by snad všechno bylo úplně špatně, grafika je jako z animovaného filmu a všechno je pekelně rychlé. Nabízí se vám řada nejrůznějších postav, počínaje rychlými bojovníky lehké váhy a konče nadělanými americkými wrestlery, a každá má vlastní soubor pohybů a schopností.

Fatal Fury se sice zaměřuje hlavně na animované filmy a komiksy, ale vyšla už i na právě skončeném systému Neo Geo Pocket. Zda se jí podaří přechod z dvojrozměrné kapesní hry na trojrozměrný playstationový titul, to se teprve ukáže. Ale ruku na srdce, hra s postavami pojmenovanými Husa Howard a Kačer King určitě stojí minimálně za podívání, co říkáte?

Al Bickham

„Grafika je jako z kresleného filmu, všechno je pekelně rychlé a v nabídce je moře různých postav."



PLUSY

- Bohaté dědictví
- Styl animovaných filmů
- 14 postav

MINUSY

- Hra je poněkud pomalá
- Jak tu bude fungovat 2D?
- Příliš jednoduché pohyby

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud nedojde k nějakým výraznějším změnám, bude *Fatal Fury* už v okamžiku svého vydání působit zastarale a nepřitažlivě. Ve stávající podobě je hra příliš pomalá a nemotorná, takže podstatně zaostává za *Street Fighter 2* i *Tekken 3*. Konečné hodnocení si ale ponecháme až na finální verzi.

Samurai Showdown Warriors Rage

ŽE K TOMU MÁTE TAKY CO ŘÍCT? TAK TO POŘÁDNĚ ROZTOČTE. A POZOR NA KATANU!

OSOBNÍ SLÁVA



Každý bojovník má vlastní jedinečné způsoby útoku. Mnozí používají rychlé údery, před kterými není úniku, a musíte být sebevrah (nebo úplný blbec), abyste se k nim přiblížil.



POUHÁ ŠAŠKÁRNA

Čas od času se souboj pozastaví, protože jeden bojovník potřebuje nabrat trochu sil a druhý se mu posmívá. Samozřejmě japonsky. Zní to mnohem machrovštěji.

TROCHA VÝBUŠNIN



Přes všechny problémy, které hra má, je i tak akce místy dost dynamická. Tady vidíme Haomaru chystajícího se rozpůlit svého bezmocného protivníka seknutím shora.

POWER-UP

Jak likvidujete protivníky, vzrůstá vám hodnota na ukazateli síly. Až dosáhne diagram k symbolu „Pow", budete připraveni na drsný super útok, který vaším protivníkem mrští přes půl arény.



POKRÁJÍME, POSEKÁME

Účinky zbraní jsou vcelku pikantní. Provádění některých pohybů je sice velice obtížné, ale když se vám povedou, odmění vás velká dávka síly, která rozsvítí váš ukazatel.



Třídní rozdělení se ve hrách projevuje stejně jako ve společnosti. Na jedné straně máte hry jako *Toshinden* a *Dead Or Alive*, prostě zástup stoupenců žánru. Na druhé pak takové jako *Bushido Blade* a *Tenchu* - vznešené samurajské bojovníky. Rozdíl mezi nimi je prostý: na jedné straně mlácení do tlačítek, na druhé hry, které vyžadují cit jako dobře naladěné nástroje.

Samurai Showndown má namířeno do později jmenované kategorie. Nejde tu o okázalá, mnohotlačítková komba, ani se tu nezápasí tak, že zběsile mlátíte do tlačítek, tady si musíte dobře načasovat útok, na chyby není čas ani prostor, a když minete, zůstáváte nekryti před dalšími útoky.

Nicméně i tady se najdou nedostatky. Přestože prostředí vypadá hezky, grafika postav jako by už nějaký ten pátek pamatovala. Ani boje nejsou bez problémů, po každém vyprázdnění zásobníku se hra na vteřinku zastaví, jako by měla donutit výstřel, aby vyšel ven.

Samurai Showndown by nás ještě mohla donutit slintat, ale nejdřív si musí řádně vyleštit meče. ■

Al Bickham

„Nejde tu o okázalá, mnohotlačítková komba, ani se tu nezápasí tak, že zběsile mlátíte do tlačítek."



PLUSY
- Přiměřená komba
- Bojování s meči
- Detailní pozadí

MINUSY
- Okázalá komba
- Slabá grafika postav
- Nemilosrdná mechanika

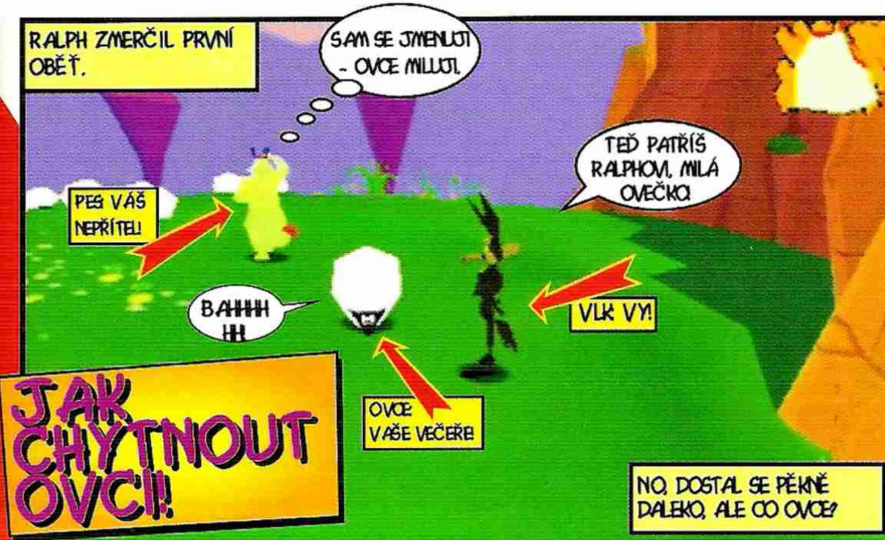
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Samurai Showndown jsme s jeho zastaralou grafikou a hratelností příliš nadějí nedávali, nicméně v jádru je to solidní hra. S trochou láskyplné péče a pozornosti, zvlášť co se tempa akce týče, by z ní mohlo něco být.

SHEEP DOG'N'WOLF

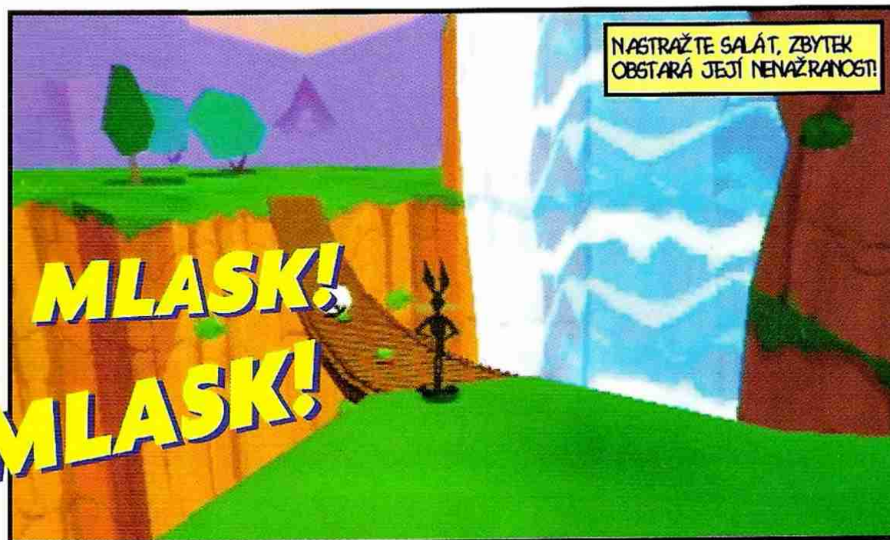


VYDEJTE SE S NÁMI DO SVĚT LOONEY TUNES. POTKÁME TU OVEČKU, PSA I VLKA...









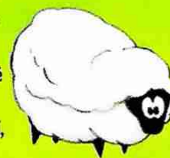




SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel:	Infogrames
Výrobce:	In-house
Žánr:	Arkáde/Puzzle
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	Květen
Formát:	PlayStation
Internet:	www.infogrames.com

Ještě dříve, než jsme si my, lidé, prosekali cestu ven stropem potravního řetězce a postavili se hrdě na jeho střechu, kde jsme natahovali prsty po každém ekologickém štrůdlu, nesl se život ve volné přírodě ve znamení křehké rovnováhy. Lovci byli potravinově závislí na své kořisti a lovená zvířata zase útočila na ta domácí, chovaná člověkem.



Jenže teď se doba změnila. Nyní jsou stáda hlídána psem, nejlepším přítelem člověka. Lovci proto musejí volit zákeřnější a zákeřnější postupy, a i když to například znamená přikurtovat si na záda obrovský ohňostroj nebo přeskočit přes dra-

vou bystřinu, pak se prostě nedá svítit - jaképak copak, nic jiného dělat nejde.

Vítejte do světa *Sheep Dog'N'Wolf (Ovce, pes a vlk)*. Ano, jistě tušíte, že vám z této povedené trojky připadá poslední, třetí role. A úkol máte poměrně jednoduchý: jako každý vlk hodný svého jména toužíte po nějakém tom lahodném jehněčím k večeři. A co víc, oslovil vás Duffy Duck, abyste se zhostili role v jeho hře *Sheep Dog'N'Wolf*, ve které hlavní soutěžící, tj. vy, musí pro úspěch posbírat co nejvíce ovcí. Problém je v tom, že zatímco těch mečících potvor je tu skutečně požehnaně a šlo by je celkem snadno podřídit jejich osudu, v cestě vám stojí hafan Sam. Své ovečky hlídá vážně ostražitě, a pokud vás náhodou dostane, se zdravou kůží z toho nevyjdete.

Nějaká plošinovka pro děti? Ale vůbec ne! Jasně, na první pohled to vypadá pořádně uhozeně, ovšem špičkový mix šíleností, logických hádanek a vizuálních vtípků se vyznačuje univerzální přitažlivostí. Je to hlavně a především arkádová hra a jako taková taky brilantně napsaná.

Ale nečekejte tu žádné padající cihly, plošinky nebo bubliny nebo únavné pasti všech plošinovek, tj. sbírání předmětů či karetní souboje s bossy. Namísto toho vás čeká zajímavý kříženec obou těchto stylů, jenž je však natolik působivý, že to vypadá, jako bychom byli svědky zrodu nového žánru. Jak hra funguje, poznáte hned v prvním levelu. Ralph začíná v bodě A, musí dojít pro ovci do bodu B a tuto do vlny obalenou mňamku donést do bodu C. Zní to jednoduše, ale tak to není. Nejprve musíte zvědavou ovci odlákat ze Samova bdělého dohledu - k tomu budete potřebovat trochu salátu. Ovečky jej mají tak rády, že jsou ochotné pro něj riskovat i život (nebo třeba nemají v mozku tolik místa, aby si nebezpečí uvědomili). Jakmile salát zmerčí, jsou vaše.

Nicméně ještě nemáte úplně vyhráno. Jakmile se ke stádu začnete přibližovat, objeví se v rohu obrazovky „Samometr", znázorňující Samovo vizuální pole. Když je ukazatel zelený, jste mimo něj a můžete se pohybovat, jak chcete. Pokud se ale k Samovi přiblížíte, ukazatel se zabarví do

HLÍDAT STÁDO NENÍ TAK SNADNÉ, JAK BY SE MOHLO ZDÁT...

PORÁŽKA OVCE

DOSTAŇTE OVCI K VÝCHODU

UFF!

FUJ!

MUSÍTE SE SNAŽIT... ANI OVCE NEJSOU ZADARA.. MAKEJTE..

STOPA SALÁTOVÉ ŠŤÁVY A CESTA JE VOLNÁ.

RALPH HODIL OVCI NA VÝTAH, ZMÁČKNUL TLAČÍTKO A VÝTAH AKTIVOVAL...

CVAK!

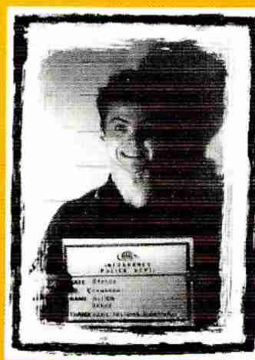
HÚ, HÚ, TAK TADY JSEM TĚ PŘESNĚ CHTĚL MÍT? CÍTÍŠ ŠŤÁVIČKU, OVEČKO?

HÚÚ HÚÚ

SHOĎTE KÁMEN Z ÚTESU A OVCE JE KATAPULTOVÁNA PŘÍMO NA MÍSTO URČENÍ!

BOING!

KONEC!



INTERVIEW

O ČEM TO VLASTNĚ JE? TO JSME SE ZEPTALI PŘÍMO HLAVNÍHO DESIGNÉRA..

Proč jste si ze všech warnerovských licencí vybrali pro hru zrovna tuhle?
Zkoušeli jsme udělat Roadrunnera a Wile E Coyota, ovšem formát závodní hry nám přišel příliš nudný. A tak i když v případě téhle předlohy je na světě pouhých 8 animovaných filmů, jejich humor nás naprosto dostal. Dostali jsme do rukou materiál, který byl nejenom legrační, ale o němž jsme taky věděli, že se bude líbit širokému spektru hráčů.

Jak se vám podařila konverze?
Některé úrovně mají velmi blízko k původním animovaným filmům a psaly se nám jak po másle. Postavy mají takový charakter, že jsme si mohli vymyslet nejrůznější mise. A díky tomu, že jsou celkem neznámé, jsme mohli i něco přidat, aby to byla větší zábava.

Ve hře není režim pro dva hráče. Proč?
Zkoušeli jsme režim rozdělené obrazovky pro čtyři hráče, ale prostě to nefungovalo. Chtěli jsme docílit něčeho, co by bylo stejně zábavné jako hlavní hra, ale struktura prostě nedovolovala položit na oba hráče stejné nároky, a tak jsme se soustředili na to udělat co nejlepší hru pro jednoho hráče.
Hodně štěstí!

oranžova. To znamená, že vás může vidět i slyšet a vy musíte při pohybu stisknout R1, což je tlačítko pro tiché našlapování. Jakmile se ovšem ukazatel zbarví do červena, je nejlépe vzít nohy na ramena - to vás Sam totiž právě zmerčil. Takže v podstatě jde o to se nepozorovaně přiblížit ke stádu, schovat se za šutry a stromy, když by vás Sam mohl uvidět, pak odlákat na salát nějakou ovci a nepozorovaně s ní zmizet. Jenže ani tohle ještě není konec. I když se vám podaří ovci uchvátit, musíte ještě urazit cestu z bodu B do C a to taky není žádná sranda, protože na cestě vás čeká vratký můstek, který unese jenom jednoho. Po chvilce experimentování vám dojde, že můžete salát natrhat a položit na zem tak, aby ovce přešla přes most sama za vámi.
Takže musíte narafičit salát, a to rychleji, než jej ovce stihne žrát.

Teď je na místě říci, že jsou tohle možná ty nejsnadnější problémy v celé hře. V pozdějších levelech musíte kombinovat nejrůznější předměty, často velmi neobvyklými způsoby, přičemž se postup dozvíte pouze metodou pokus - omyl. Například taková

MÁTE POTÍŽE DOSTAT OVCE OD SAMA? TAK ZKUSTE DOSTAT SAMA OD STÁDA!

VLK? PÍSKNI!

PLAZTE SE A ZHYPNOTIZUJTE HLÍDACÍHO PSA!

RALPH SE S MAGICKOU FLÉTNOU V RUCE PLÍŽÍ SMĚREM KE STÁDU...

TURN OFF

HOUK!

STAČÍ TROCHA ŠIKOVNOSTI A MÁTE SAMA NA HÁKU. POJĎ ZA MNOU, PEJSKU!

TURN OFF

RALPH VEDE PEJSKA PRYČ, ALE KAM JENOM?

Á, ZÁHADNÉ TLAČÍTKO. DOVEĎTE SAMA NA TLAČÍTKO A...

...POUŽIJTE OSVĚDČENÝ BALVAN, NA TY SE VŽDYCKY MŮŽETE SPOLEHNOUT.

BOOF!

KONEC!

flaška salátové šťávy by mohla vypadat užitečně sama o sobě, ale v kombinaci s fénem stojícím vedle tohoto „parfému" dostanete účinnou zbraň, jež dokáže šířit vůni až na dvacet metrů, takže ovce z dohledu jejich strážce odlákáte mnohem snadněji. Úplně nejlepší je to, že máte vždy na výběr z několika způsobů, jak ovci získat, a musíte tedy vyzkoušet několik různých strategií.

To, co jsme ze hry dosud měli možnost vidět, bylo obdařeno svěží dávkou vizuálního humoru. Tak třeba až se poprvé budete pokoušet proplížit kolem Sama pokryti listím a on se otočí směrem k vám, jistě se začnete chichotat jako nějaká puberťačka, a to zdaleka nejen proto, že si zde hra trochu utahuje z vážných titulů typu *Metal Gear Solid*. *Sheep Dog'N'Wolf* prostě vypadá jako jedna z nejlépe promyšlených playstationových her všech dob a až na pár malých technických potíží - nic, co by nešlo dát do premiéry dohromady - je tato kombinace puzzle hry, plošinovky a utajené hry naprosto úchvatná. *Metal Gear* s ovcemi? Něco takového se nevidí každý den.

AAA TO JE VŠEE, PŘÁTELÉ





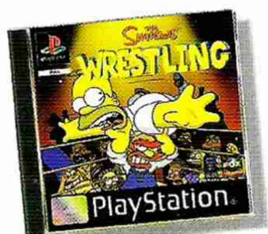


Půllitrem do hlavy: Barney, ten známý alkoholik věčně vyspávající své opice v baru u Očka, používá k drtivým útokům místo pěstí půllitr. Ale rozsekané tváře tu neuvidíte.



Hrůza v ringu: Willy patří k těm snadněji zvládnutelným postavám. Máchá kolem sebe rýčem, takže se mu protivník jen špatně dostane na tělo.

NED FLANDERS? PATY A SELMA? JO! KONEČNĚ JSOU TU!



The Simpsons Wrestling

„Hlavním problémem hry je to, že postrádá substanci -

FAKTA

VYDAVATEL:	Fox Interactive
VÝROBCE:	Big Ape Productions
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Sláva! Tak jsme se na PlayStation konečně dočkali Simpsonů. Ale jakých? Wrestlingových? No, ne tak úplně wrestlingových, jak to známe třeba z *WWF Smackdown,* spíše něco na způsob Itchyho a Scratchyho, kdy jeden druhého tříská do bezvědomí nejrůznějšími způsoby.

Uvážíme-li, že v téhle hře vystupují postavičky jednoho z vůbec nejlepších seriálů, který jsme měli možnost v televizi vidět, pak se nelze divit, že naše redakce očekávala od téhle nažloutlé zápasnické hry úžasnou zábavu. Jenže namísto prvotřídní „bartovky" se nám dostalo pěkného zklamání, asi jako v milostném životě barmana Očka.

Hlavním problémem hry je to, že naprosto postrádá nějakou substanci - je jako taková nadýchaná kobliha. Citelně tu chybí rozmanitá škála režimů, grafika má k dokonalosti daleko a jednotlivé bojové styly se opakují, což znamená, že se hra stěží dostane do druhého rozměru, natož pak do třetího. Na druhé straně, ne všechno je ve hře úplně na vyhození; přece jenom zde najdeme dost věcí na to, aby se hra pozdvihla z úplně banální na přijatelně průměrnou. A pokud jste to ještě neuhodli, pak je tato záchrana dílem nezaměnitelně simpsonovského humoru, jenž televizní seriál odlišuje od ostatních svého druhu.

V tomto ohledu hraje prim mluvený dialog - Cartwright, Castellaneta a spol namluvili do hry více než 250 promluv. Tak třeba Bart ječí „Nech toho!", když mu skáčete po hlavě, zpravodajský moderátor Ken Brockman hází ze svého křesla typicky ušklíbavé komentáře, a i když jste Homerův klasický povzdych slyšeli předtím už tisíckrát (a možná i víckrát), stejně se neubráníte a vždycky propuknete smíchy. Hlášky jsou samozřejmě v původním znění, ale zvládáte-li alespoň základy angličtiny, jistě vás potěší.

Humornost hry podporuje i nevyslovitelná stupidita speciálních pohybů jednotlivých postav. Tam, kde se ve *Smackdown* tvrdě bojovalo, v *The Simpsons Wrestling* Maggie šplhá Marge po vlasech, skáče na protivníky, plete se jim pod nohy a vystavuje je pořádnému nářezu Margeinou pánvičkou. Anebo sáhnete po Homerovi cpoucím se krabicí koblih, a tudíž nadupanějším. To taková Lisa, ta žádné chvaty neumí, spíše své protivníky dostává zvukovými detonacemi ze svého saxíku. Ne že by to byla ta nejvtipnější parodie elasťákovitého šílenství zvaného Americký profiwrestling, ale i tak je to docela sranda.

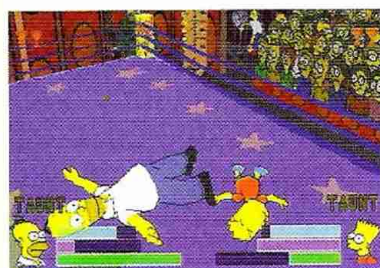
Jenže původní vlna nadšení („Jéé, Simpsonovi a pořádná prča!") brzy opadne - to když vám dojde, že ve hře vlastně není příliš co dělat. Režim pro jednoho hráče obsahuje soutěžení ve třech turnajích - Challenger (vyzývací), Defender (obhajovací) a Champion (šampionát) - a jako v mnoha jiných bojovkách jde i tady v řežbě hlavně o to - tedy kromě souboje o titul největšího drsňáka ve Springfieldu - získat několik extra skrytých postav.

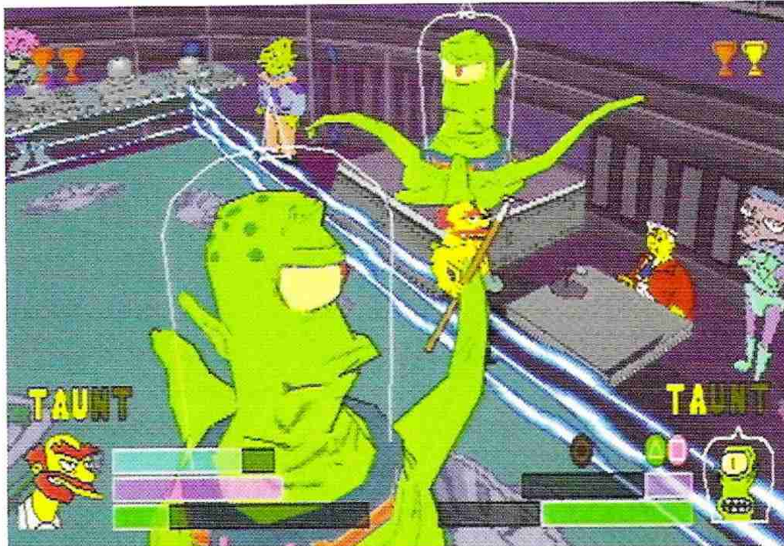
Režim Challenger dohrajete jako nic a za úspěch v pozdějších kolech jste odměněni zápasem o titul proti Kangovi, lidožroutskému vetřelci, jemuž se už mnohokrát nezdařilo unést a uvařit si k večeři členy Simpsonovic rodinky. Jakmile máte vítězství v kapse, můžete si pro další sérii



Ty malej šmejde! Klasická scénka, Homer a Bart si vyřikávají své rozdílné názory v televizním studiu. Na to se dívat, to je prostě rozkoš sama.











Bacha na vetřelce: Kang je prvním bossem na konci úrovně, s nímž se střetnete.

JAK...

JE VYBÁRTOVAT DO BEZVĚDOMÍ



Nejlepším způsobem, jak protivníka sejmout, je učinit se na chvilku neporazitelným. Toho dosáhnete tak, že sesbíráte dostatečný počet písmenkových bublinek, abyste mohli říct TAUNT.



Jakmile získáte nepřemožitelnost a protivníkovi, který se nemůže hýbat, se hezky vychechtáte, je čas sáhnout po nějakém speciálním chvatu, čehož dosáhnete stiskem ◎.



No a pak už své soupeře můžete honit po ringu a mlátit je vším, co je právě po ruce. To můžete dělat dobrou půlminutu, aniž byste se museli obávat nějaké odvety. Během téhle doby navíc můžete protivníkovi způsobit takové škody, že vám to přinese vítězství v kole.

je to taková nadýchaná kobliha.”

zápasů vybrat další postavičku, což je docela úleva, protože hrát v jedné roli deset kol člověka brzy omrzí. V režimu Defender je to už těžší, protože proti vám stojí přece jen inteligentnější a i silnější protivníci, což znamená, že ve svých manévrech musíte být přesnější a rychlejší, navíc je třeba, abyste se honili za léčivy (Heal) a energetickými power-upy (Energy). Režim Champion je skoro to samé, ovšem zde je úroveň obtížnosti ještě o fous výše.

Nicméně vaše zklamání jistě ještě vzroste poté, co zjistíte, že pohyby a chvaty jsou prováděny úplně stejným způsobem, a to navzdory skutečnosti, že se postavu od postavy liší. To znamená, že jakmile se naučíte, jak ovládat jednu postavu, zvládli jste hru vlastně celou: ⊗ vždy znamená výskok, ◫ zase běžný úder (anebo jiný srovnatelný útok), Ⓐ výpad nebo útok nějakým projektilem (Bart zdatně ovládá katapult, Apu hází Squishy) a ◎ zvláštní chvat. Výskoky lze kombinovat s jinými pokyny, čímž získáte další pohyby, a k útokům se můžete odrážet od provazů.

Je to celkem legrace, ovšem učení se různým pohybům nepředstavuje pro hráče žádnou výzvu. Oproti tomu zvládnout bojovky mnohem vyššího kalibru, jako je třeba řada *Tekken*, to je naprosto mistrovské dílo, kdy vám obsažení všech pohybů, od Yoshimitsuova meče až po různé bojové postoje Lei, zabere celé týdny tvrdé dřiny. Znamená to v sobotu vstávat časně zrána, abyste si cvičně střihli trochu tréninkového režimu a byli důkladně připraveni na příchod kámošů, s nimiž pak pařite od oběda až do rána, nebo spíš do doby, než se vám podaří to skvostné čtyřpohybové kombo. U *The Simpsons Wrestling* se vám o takové obtížnosti může jen zdát.

A pak tu je ta grafika. Naposledy, když se Simpsonova rodinka objevila v konzolové verzi (*The Simpson's Game* pro NES), bylo PlayStation pouhým zábleskem v oku Sony, ovšem současný vzhled působí dojmem, jako by od té doby k žádnému vývoji vůbec nedošlo. Animace postrádá na ostrosti a zobrazení střetů není o nic lepší. To pozadí jsou naopak celkem slušná a najdete zde mnoho důvěrně známých míst, jako třeba jadernou elektrárnu. Všechny postavy, které nejsou přímo hratelné, tj. třeba Radioaktivní muž nebo páter Lovejoy, dostaly nějakou vedlejší práci - sledují dění z boku a občas pohnou rukou, ▶

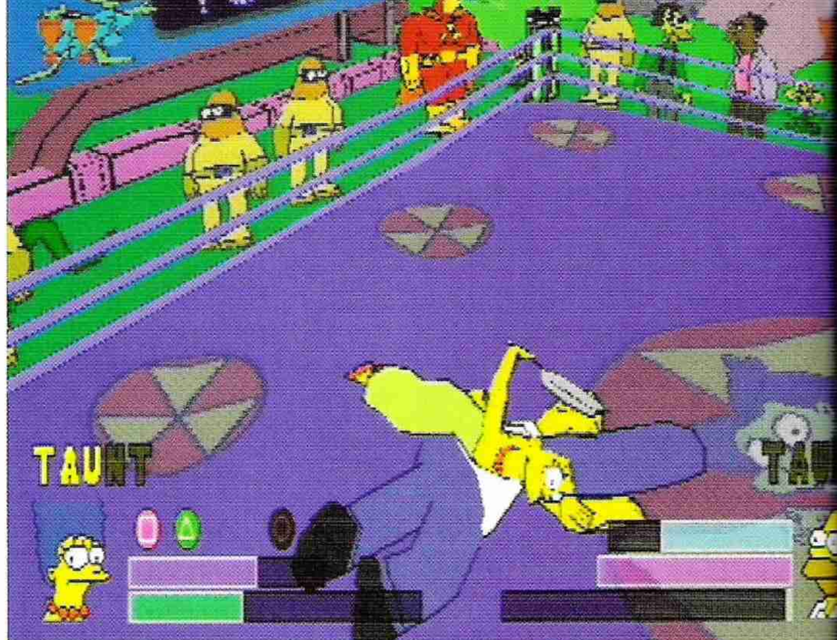






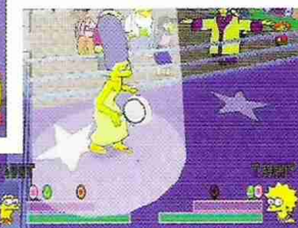
Osamělý Homer: Na začátku každé úrovně bude vaše postavička své protivníky urážet a vysmívat se jim.











Marge útočí: Dlouho utlačovaná dáma už měla po krk zacházení od svého manžela a pořádně roztočila pánev.

„Hra obsahuje velkou dávku humoru, takže pobaví."

aby daly najevo svůj souhlas s tím, že Včelí muž dostal pořádný nášup rovnou mezi oči.

Navzdory odlehčenému obsahu stojí *The Simpsons Wrestling* za vyzkoušení, už jen proto, že to je něco nového. Hra obsahuje slušnou dávku humoru, takže se i pobavíte (Kde jinde byste mohli jako speciální chvat po někom mrsknout tříokou zmutovanou rybu?), a i když si nemyslíme, že byste se k ní vraceli třeba ještě za rok, soubojový režim vám dá prožít několik příjemných hodin.

V kuloárech se šušká o připravované simpsonovské skateboardové hře, po které by měly následovat možná ještě další tituly v hlavní roli s touhle podařenou americkou rodinkou. Jenom doufejme, že příště se nám toho dostane víc.

Nick Ellis





LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WWF SMACKDOWN 2! (PSMJ3 9/10)
Dosud nejlepší wrestlingový titul s mnoha možnostmi hratelnosti a skoro nekonečnou životností.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nevzhledná a dvojrozměrná, ale bojové arény jsou fajn.	6
HRATELNOST:	Celkem zábava, ovšem chtělo by to více hloubky.	6
ŽIVOTNOST:	Mockrát se k tomu nevrátíte.	5

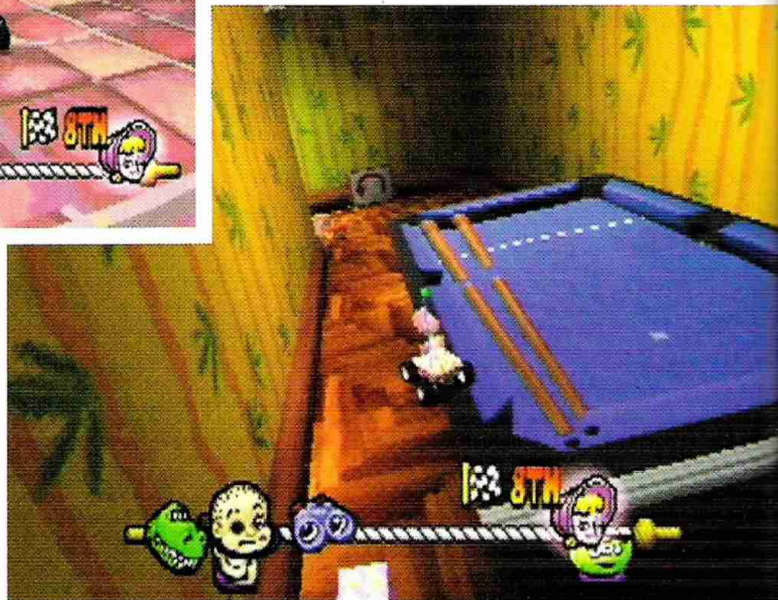
CELKOVĚ
Zajímavá epizodička, ale pro mělkou hratelnost se vám brzy omrzí. S takovouto fantastickou licencí v ruce je skutečně obrovská škoda, že se lidem od Foxe nepodařilo ze hry dostat víc.

6 Z DESETI





Lehni: Hladké pozadí porušují jen hezky animované objekty, jako je obří psí moula.







BUZZ A WOODY ŠOFÉRUJÍ TY NEJLEPŠÍ MOTOKÁRY, KTERÉ LZE DNES NA TRHU NAJÍT.



Toy Story Racer

„Hráči je dána svoboda pohybu, takže musí zvolit skutečně

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Traveller's Tales
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MUPPET RACE MANIA (PMS26 9/10)
Podobná (ale ne tak zábavná) hratelnost, s několika speciálními rysy navíc.

Není to tak dávno, co jsme mohli položit rovnítko mezi slova „filmová licence" a „plošinovka". Anebo, abychom to upřesnili, „špatná plošinovka". Dnešní licence se s oblibou mění v motokárové závodní hry: spousta místa pro 3D parádičky, ideální struktura pro zařazení více postav a rovněž přístupnost pro skalní příznivce daného filmu, kteří normálně hry nehrají. Ale navzdory všemu tomu okoukanému, *Toy Story Racer* předkládá rozkošnou rovnováhu šílené akce a delikátního designu - taková snad nebyla k vidění od doby, co se na trhu objevila původní motokárová hra. Ano, přesně tak.

Setkáte se tu se všemi postavami z *Toy Story 1* i *2*, přičemž na samém začátku máte na výběr mezi Woodym, RC, Buzzem a Pastýřkou. Každá postava má vlastní, předem vytyčenou sestavu závodnických úkolů, v nichž jedině vítězství něco znamená, druhé a horší místo je k ničemu. Postup v kariéře vám přináší další postavičky a s nimi i přístup do vyšších úrovní s obtížnějšími a rozmanitějšími úkoly, a samozřejmě i skrytými postavami (Šunčík, Rex, Slinky, a dokonce i ono podivné jednooké děcko). Tahle struktura také dokonale zamezuje přetěžování oblíbené postavy: dříve nebo později si budete rozumět se všemi.

Samotné závody se odehrávají v různých „reálných" prostředích (dům, hračkářství, kuželkářská dráha) a hráči je dána naprostá svoboda pohybu, takže musí zvolit skutečně nápaditý jízdní styl a najít optimální trasu s nejlepšími zkratkami. Málo texturované pozadí s vysokým rozlišením pomáhá minimalizovat běžnou dezorientaci po srážkách a hra má tak neustále plynulost a spád.

Všechno začíná jednoduchými trasami a línými soupeři nejnižší školácké úrovně. Dobře rozložený nárůst obtížnosti už záhy vyžaduje mnohem vyspělejší zvládání zatáček a používání různých špinavých triků. Ve všech oblastech jsou strategicky rozmístěny rychlost zvyšující baterie a jakoby samostatným úkolem je i nacházení ideální stopy, doplňované správným načasováním zrychlení. Ze všeho nejvíc vás ale budou zajímat náhodně rozmístěné power-upové balíčky, které vaší káře dodají vůči soupeřům trošku zákeřnosti. Jedna prskající věcička umí vyslat k vaší nejbližší oběti ničivý elektrický ohňostroj, vývrtka ladným obloukem proletí vzduchem a zapíchne se do nejbližšího protivníka, černé koule se chovají jako miny, boří zdi a většinou se považují dost dlouho na to, aby autíčko na poslední chvilku donutily udělat myšku. Další lahůdkou tohoto systému je i to, že pokud právě držíte power-up, jste nezranitelní, máte-li na druhou stranu prázdné ruce, jakýkoliv útok s vámi pěkně zatočí. Tohle všechno perfektně doplňuje dokonale rozplánovanou křivku vzestupu obtížnosti: jak se (zároveň s ostatními jezdci) zlepšujete, zvyšuje se i důležitost používání strategie při házení power-upů. V naprosto bombastickém režimu pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou je samozřejmě nutné kombinovat různé styly, protože chování ostatních lidí neodhadnete tak snadno jako chování počítače, v režimu pro jednoho se pak nejvíc vyplácí zaútočit a rychle ujet.

Na *Toy Story Racer* je nejzajímavější to, že se ji tvůrci snažili vytvořit co možná nejoriginálnější a nespokojili se pouze s vytvořením několika tras a označením hry jako „motokárové závodění s postavičkami z *Toy Story*". Každý typ kariéry je sestaven z mno-



Zákeřný schod: Každý závod obsahuje aspoň jedno zákeřné místo, kde se hráči před vjezdem do cílové rovinky hromadí a strkají.







Rozdělená obrazovka: Pošťuchovat se na tratích s kamarádem je parádní legrace. Díky jednoduchému pozadí máte navíc na trase dobrý přehled.





nápaditý jízdní styl a najít optimální trasu."

ha různých typů úkolů, které vyžadují jemné strategické nuance. Je tu Collection (sbírání předmětů rozmístěných na ošidných místech v časovém limitu), Smash (s pomocí power-upů musíte zničit ostatní hračky a zůstat vcelku jako poslední), Knockout (sestává z několika kol, a kdo v každém projede cílem jako poslední, je vyřazen). Později se vše přesune do mnohem, mnohem větší obtížnosti a vy se pustíte do režimu Survival (musíte zvítězit v závodu, ale cestou se vyhýbat power-upům, které by vás při jediném doteku zničily), do reverzních úkolů a mnohaokruhových soubojů.

S režimem pro čtyři hráče, s malinko bohatší škálou power-upů a samostatnou volbou time-trial by se tahle hra bezesporu stala obdivovanou klasikou. I bez toho se však staví na post královny motokárových her.

Andy Lowe



Buzzův dvojník: Bruce Campbell se v Buzzově podobě řítí v honbě za vítězstvím kolem zmrzačené panenky.

JAK...
SEKAT ZATÁČKY

Trasy nejsou téměř nijak omezeny a svoboda pohybu je skoro bezmezná, dokonce si můžete vybírat i ve zkratkách. S postupem hry budou ovšem vaši protivníci čím dál rychlejší a chytřejší - a i oni začnou využívat zkratky. Takže si udělejte náskok.



The House
Dole pod schody to vezměte ostře doprava a rychle projeďte rovinku kolem obýváku. Pokud se vám podaří získat nějakou černou kouli, nechte ji u východu.



The House 2
Ke konci úrovně pojedete temným točitým tunelem. Zhruba na půli cesty to vezměte ostře doleva, vyhněte se nohám stolu a pak se snadno a rychle dostanete do cíle.



Snowy Track
Za prvním rohem zahněte prudce doprava a projeďte otevřenými dveřmi přístěnku. Je to sice krátká zkratka, ale v pozdějších úrovních může představovat ten kousíček, který potřebujete k vítězství.



The Mall
Na rovince pod nápisem Sale přeskočte pomocí rampy na druhou stranu vody. Musíte ale zvolit přímou cestu - jakékoliv kochání se zátočinami stojí příliš mnoho času.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hezké postavičky, nádherné (a hladoučké) pozadí.	8
HRATELNOST:	Vyžaduje rovnováhu mezi uměním agresivní a defenzivní jízdy.	9
ŽIVOTNOST:	Obrovský režim pro jednoho hráče. A pak je tu ještě režim pro dva.	8

CELKOVĚ
Čistá hratelnost. Pikantně vyladěná, hanebně návyková závodní hra, mnohem víc než jen filmová licence pro rychlé zbohatnutí. Malinko víc parádiček a pár speciálních režimů a nebylo by o čem diskutovat.

8 Z DESETI









Party s partyzánem: Má vousy a divnou čepici a za to zaplatí!



KDYŽ SE TO LÍBILO POPRVÉ, PROČ SI TO NEZOPAKOVAT...



Time Crisis Project Titan

„Grafika není nic moc, ale aspoň že se animace nezpomaluje,

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Fešák z *Time Crisis* se znovu vrací do akce, aby zachránil svět, a vy se s ním budete znovu cítit jako doma. Tedy, skoro tak dobře.

Scénář je přesně takový, jaký byste čekali od pokračování japonské střílečky. Agent sice porazil padoucha v minulém díle, ale padouch mezitím vybudoval nové padoušské impérium, včetně továrny, bitevních robotů a stovek ozbrojenců (čehož si kupodivu nikdo nevšiml), a náš agent to všechno postupně zlikviduje svou pistolí. To je prokládáno neinteraktivními „filmy“ (nejsou renderované, ale běží ve 3D enginu hry), které jsou - upřímně řečeno - příšerné. A to jak z „uměleckého hlediska“ (dementní děj, strašlivé namluvení), tak z „technického hlediska“: animace je trhaná, postavičky i kulisy jsou hranaté a 3D engine má s nimi občas opravdu vážné problémy. Naštěstí se dají přeskočit.

Hra je možná podobnější původní *Time Crisis*, než by vám bylo milé. Stejně barevně odlišení nepřátelé (modrý = standardní, červený = superstřelec, oranžový = prémiový čas) vyskakují v předdefinovaných sekvencích a hráč je musí odprásknout světelnou pistolí (pokud ji nemáte, na tuhle hru okamžitě zapomeňte!), přičemž se do další části levelu může přesunout, až když odstřelí všechny nepřátele v aktuální oblasti. Stisknutím tlačítka se hráč skryje a doplní náboje do zásobníku, ale také se tím samozřejmě zdrží, což je nepříjemné, protože celá hra má kromě omezeného počtu životů i časový limit. Grafika není nic moc, ale aspoň že se animace nikdy nezpomaluje, ať je na obrazovce libovolný počet nepřátel (jedna z epizod hry *Die Hard* byla téměř shodná s *Time Crisis*, vypadala o dost lépe, ale zase se občas nepříjemně zpomalovala). Z toho je jasné, že *Time Crisis Project Titan* je určen především pro fanatiky, kteří znají první díl a spíš než o úžasnou grafiku jim jde o hratelnost a bleskové reflexy. Rozhoduje opravdu každý zlomek vteřiny i vaše paměť (protože, jak už bylo řečeno, až na několik málo výjimek vyskakují protivníci vždy z přesně stejných míst a v přesně stejnou chvíli). Jediná inovace oproti předchozímu dílu spočívá ve střílení na bosse na konci levelů, kdy se při hráčově krytí objevují na obrazovce velké šipky a střelením do nich se můžete interaktivně posunovat okolo bosse a najít úhel, ze kterého je méně krytý. Ať vzpomínám, jak vzpomínám, žádnou jinou inovaci *Project Titan* neobsahuje. Vlastně ano - v rohu obrazovky vidíte počet zásahů (nepřerušených žádnou střelou mimo), který se vám povedl, a když dosáhnete třicítky (t.j. třiceti dokonalých zásahů v jedné sekvenci, což není legrace), dostanete prémiový život. V prvním díle to fungovalo stejně, ale pokud mne paměť neklame, číslo nebylo na obrazovce vidět.

I když akceptujeme fakt, že je *Project Titan* hra pro skalní fanoušky, zůstává nám jeden poměrně závažný problém: hra je velice krátká! Původní *Time Crisis* obsahovala všechny levely ze stejnojmenného automatu plus kompletní novou hru s téměř dvojnásobnou délkou, ve které jste při každé hře procházeli jiné levely podle toho, jak se vám dařilo.





Bum do čéšky: Kupodivu vůbec nezáleží na tom, jestli někoho trefíte do hlavy nebo do kolena. Zvláštní...





Ruce vzhůru: Ten v kostkované košili je zřejmě vidlák a nepochopil, jak jsem to myslel.

ať je na obrazovce libovolný počet nepřátel."

V *Projectu Titan* jsou podle všeho jen čtyři levely v lineárním pořadí. Píšu „podle všeho", protože se mi přes veškerou snahu nepodařilo žádné další objevit, ať jsem při hře prováděl jakékoliv roztodivnosti. Pokud je to opravdu tak, je *Project Titan* přibližně třikrát kratší než jeho předchůdce, což je opravdu smutné, a znamená to, že průměrně zkušenému střelci vydrží tak na jedno odpoledne zábavy.

Těžko můžu tuhle hru doporučit někomu jinému než těm, kterým se HODNĚ líbila původní *Time Crisis. Project Titan* je skoro stejně dobrý. A jen pro úplnost: *Time Crisis Project Titan* je pouze pro jednoho hráče a nemá vůbec nic společného s výborným automatem *Time Crisis 2*. Bohužel. ■

František Fuka



Chlapi v uniformách jsou sexy: A ti v krátkých kalhotech střílejí o trochu lépe než ostatní.

JAK...
PŘEŽÍT SPECIÁLNÍ NEPŘÁTELE

Seznamte se. Tihle hoši do vás budou střílet díry.



Je jich hodně a umí sakra dobře mířit. Pokud uvidíte chlapíka v červeném, dlouho se nerozmýšlejte!



Pozor na ty v zeleném. Mířit sice neumí, ale mají kulomety, takže je pravděpodobné, že vás něco trefí...



Bossové jsou jednak velmi tuzí a jednak divní. Co tady dělá Srstka? Chcete ho?

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL SURVIVOR
(PMSXX 8/10)
Jedna z těch lepších stříleček. Resi je Resi, je ale stejně krátká.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

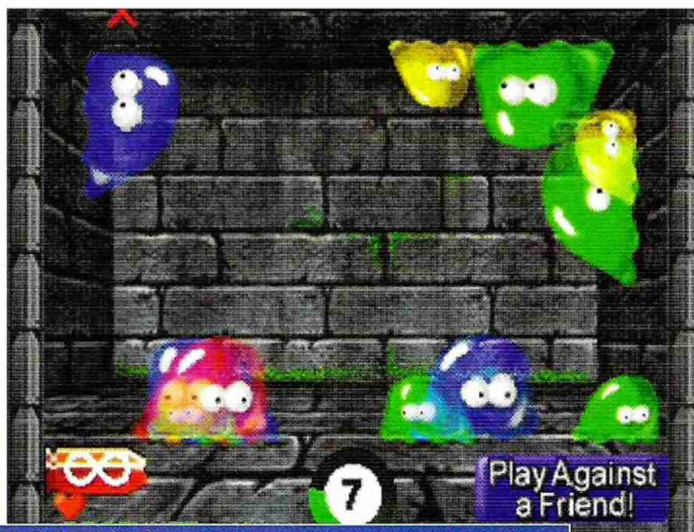
■ GRAFIKA:	Průměrná, ale aspoň se to všechno rychle hýbe.	6
■ HRATELNOST:	Nic nového, ale pořád to funguje a je to zábavné.	6
■ ŽIVOTNOST:	Mnohem menší, než by měla být.	3

■ CELKOVĚ
Spíš datadisk k původní *Time Crisis*. Bezvadná zábava na pár minut až hodin i pro někoho, kdo nikdy žádnou videohru neuhrál.

6 Z DESETI







SMRT SLIZU: Po každém zásahu se strašidlo rozpadne na dvě menší. Totálně originální!



Volný přímý kop: *ISS Pro Evolution 2* to tedy zrovna není, ale opřít se do míče můžete i tady. Chudák brankář.



KDYŽ SE TO LÍBILO PODRUHÉ, PROČ SI TO NEZOPAKOVAT POTŘETÍ...



Point Blank 3

"Mnohé z miniher jsou legrační a stylově vyvedené."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GHOUL PANIC (PSM26 6/10)
Rovněž střelnice, tentokrát ve strašidelném zámku. Levná a taky dobrá.

Proč chodit kolem horké kaše? *Point Blank 3* je v podstatě totéž jako *Point Blank 2*. Opět se musíte pomocí světelné pistole vypořádat s desítkami miniher, ve kterých do něčeho střílíte. Buď co nejrychleji, nebo co nejpřesněji nebo co nejinteligentněji („zasáhni kartu, která má nejvyšší hodnotu") nebo kombinace toho všeho.

Například: Po obrazovce jezdí barevné terče a každý hráč musí střílet jenom do terčů své barvy. Nebo: Jede na vás vlak a musíte ho x-krát trefit dřív, než vás zajede. Nebo: Máte přesně jednu ránu, abyste trefili jedoucí terč. A tak podobně... Mnohé z těchto miniher jsou velice legrační a všechny jsou velice stylově vyvedené po grafické i zvukové stránce. Vypadají a zní (záměrně) jako něco z 10 let staré mírně naivní a hodně japonské videohry. Inu, proč ne... Celá pointa hry spočívá v úspěšném dohrání daného počtu miniher (náhodně vybraných) bez ztráty všech „srdíček" (životů), přičemž srdíčko ztrácíte za nesplnění dané kvóty („X cílů za Y sekund") nebo za porušení speciálních pravidel minihry („střílet jenom určité cíle"). A to je všechno.

Plusy a minusy téhle hry jsou podobné jako u *Point Blanku 2*: některé minihry jsou podstatně obtížnější než jiné a některé jsou podstatně zábavnější než jiné. Na počátku každé minihry se vám ukáže stručný návod, ale mnoho her stejně pochopíte, až když si je vyzkoušíte. Proto není tahle hra až tak úplně vhodná pro „krátkou nezávaznou zábavu" s partou kámošů, protože je vždycky ve značné výhodě ten, kdo hru už hrál. Nutno ale autory pochválit za to, že nahrávání jednotlivých miniher je ještě o chloupek rychlejší než v *Point Blanku 2*.

Oproti druhému dílu chybí „lunapark mód" pro jednoho hráče a místo něj se dočkáte poměrně nezáživného módu, ve kterém musíte odehrát několik desítek miniher po sobě, aniž byste přišli o všechny životy. Je to méně zábavné než klasický „arcade" mód, trvá to velice dlouho a nedá se to v průběhu hry uložit. Módy pro více hráčů jsou oproti druhému dílu o něco vylepšeny, ale nezapomeňte, že abyste si je mohli nějak rozumně užít, potřebujete dvě světelné pistole (pak může hrát i více hráčů, kteří se střídají podle pokynů hry). Takže abych to shrnul: nejzásadnější rozdíl oproti *Point Blanku 2* spočívá v tom, že třetí díl je zábavnější pro větší počet hráčů a méně zábavný pro samotáře.

František Fuka

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Záměrně roztomile archaická. Ta nostalgie...	6
HRATELNOST:	Téměř okamžitě pochopitelné pro každého kromě vaší babičky...	7
ŽIVOTNOST:	Pokud máte kamarády a dvě pistole, tak značná. Jinak nic moc.	6

CELKOVĚ
V podstatě totéž jako *Point Blank 2*. Pokud ho máte, tak bych se teď radši poohlédl po něčem jiném, pokud ne, klidně přičtěte dva body.

6 Z DESETI

Pád ve volném stylu: Stačí chvilková nepozornost a následky budou horší než jen rozbité koleno.



Na hraně: Krása *Freestyle Scooter* spočívá v tom, že tahle módní kovová prkénka s kolečky a řidítky se najednou proměnila v mašiny schopné těch nejúžasnějších triků.





CHODNÍK PLNÝ TRIKŮ.

Freestyle Scooter

PlayStation

„Šílený robot Norton vám unesl kamarády."

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Shaba Games
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PSM32 8/10)
Další zajímavý pokus o extrémní sport na kolech!

Malé koloběžky, poslední výstřelek městské módy, za chvíli zaplní půdy, sklepy, balkony, zahradní altánky a jiná místa, kde se shromažďuje nepotřebné harampádí, a zařadí se po bok dřívějších, už z módy vyšlých produktů populární kultury, jako jsou třeba Želvy Ninja. Nyní ovšem koloběžky vládnou, a i když tato jimi inspirovaná hra evidentně postrádá hloubku, rozkoš z jízdy na koloběžce přenáší na obrazovku se zajímavými triky a přitažlivou hratelností.

„Kolečkové" hry, tj. všechny ty, kde se jezdí na kolech, koloběžkách apod., jsou naprosto skvělé v tom, že najednou můžete provádět triky, při kterých se vám normálně dělalo špatně od žaludku. A stejné to je i s *Freestyle Scooter*. Neřvou na vás rozzuření chodci (ani vám skládací mechanismus neusekne nohy) - namísto toho si můžete vychutnávat nejrůznější manévry. Ostatně copak vídáte často, že by někdo v parku před barákem prováděl otočky o 540°, navíc kombinované s přemetem.

Hru začínáte s pouhými dvěma jezdci: Chadem a Amim. Zbytek vašich kámošů unesl šílený robot Norton a na téhle dvojici je dostát všem Nortonovým výzvám a zajistit, aby se unesení kámoši dožili druhého dne. A těch překážek, které před vás Norton postaví, těch tu je vskutku požehnaně - liší se obtížností a do značné míry kopírují jiné pouliční sportovní tituly, a to včetně masivních komb a sbírání věcí umístěných do zdánlivě nedosažitelných míst (tentokrát to jsou skutečná kolečka ke koloběžce, což je mnohem lepší než loga MTV). Ale originální to není, to jistě ne.

Absenci nějakého nového směru lze přičíst na vrub *Grind Session* (*PSM30* 8/10) - přijatelnému, leč nakonec slabšímu konkurentu *Tony Hawk's*- i tato hra totiž vzešla z dílny Shaba Games. Engine z *Grind Session* byl teď obohacen o řidítka a dvě kolečka - nicméně toto klonování není zas tak na škodu, jakýkoli pocit podobnosti se totiž brzy rozplyne v zábavě, jíž hra nabízí.

Barvitá a přívětivá grafika, obstojně animované triky a náležitá úroveň obtížnosti (triky nejsou úplně tak snadné) činí z téhle hry požitek - jízda na koloběžce nebyla nikdy zábavnější. Nicméně všechny podobné hry vždy obnášejí jisté riziko a *Freestyle Scooter* selhává ve dvou hlavních oblastech: je zde příliš málo úrovní na to, aby váš zájem přetrval, a v režimu pro dva hráče - a to je fakt neodpustitelné - musíte hrát jeden po druhém.

Hra je zaměřena na mladší hráče, nicméně legrace a odvaz - ať jste jakéhokoli věku - prostě nedokáže nabídnout něco v delší perspektivě. Ale na pobavení to je skvělé, ba výtečné. Divný to svět, co?

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Přiměřená, dětsky komiksová.	7
HRATELNOST:	Důvěrně známá, jednoduchá, ale hlavně zábavná.	8
ŽIVOTNOST:	Moc života tu není, ale překonat všechny překážky chvíli trvá.	5

CELKOVĚ
Zábavný, byť krátký kousek, který poskytne obrovskou rozkoš začínajícím koloběžkářům po celém světě. Hra strádá absencí více úrovní a špatným režimem pro dva hráče.

6 Z DESETI







Nejen akce: Nebudete jen utíkat před hladovými pavouky, ale budete také přemýšlet a řešit zapeklité problémy.



Stylová grafika: Pěkné barvičky, zajímavě modelované postavy, to je zkrátka Disney.



DVĚ NOHY, ŠPATNÉ. ČTYŘI NOHY, DOBRÉ.



The Emperor's New Groove

„Ačkoliv to není žádný objev roku, zábavnost jí nechybí."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Argonaut
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPYRO 3 (PSM32 10/10)
Nejlepší 3D plošinovka všech dob, je velmi těžké na ní najít něco špatného.

Být mrcha se nevyplácí. Když vyhazujete staříky z okna, může se vám lehce stát, že vás lidi nebudou mít rádi a zlé čarodějnice se vás budou snažit zabít. A i když se jim pokus nezdaří, můžete dopadnout jako hrdina hry (a filmu) *Emperor's New Groove* (v českých kinech běží pod názvem *Není král jako král*) a skončit proměněni do nějakého zvířete.

Už jste ve své herní praxi byli vším možným - zabijáky z vesmíru, draky, batolaty v nočních košilích, dokonce i červy a prasaty. Teď se seberte a koukejte si do herní zoologické přistavět další výběh. Přichází lama.

Zdá se, že to není moc dobrá výchozí pozice, už možná dokonce slyšíte, jak si vaši nepřátele zpívají bojový popěvek „až chytíme lamu, rozbijem jí tlamu" - ale váš lichokopytník (to jsem střelil jen tak od boku, lama může být pro mě za mě klidně sudokopytník) dokáže dělat věci, že byste koukali... no, dobře, zas tak byste nekoukali, lama umí v podstatě jen plivat, trkat, skákat lidem na hlavu, a pokud je přivázána ke kládě, tak i plavat. Ale docela to stačí.

Po vážných psychodramatech plných utiskovaných menšin vypustili do světa hoši od Disneye zběsilou komedii plnou crazy humoru a scén jako vystřižených z kreslených grotesek. Hra je stejná. Ačkoliv to není žádný objev roku, zábavnost jí rozhodně nechybí. Člověk se snaží dostat dál nejen kvůli skvělým ukázkám z filmu, ale i kvůli tomu, aby viděl, co ho čeká v dalším levelu. Samozřejmě, je to hlavně klasická spyrovská 3D plošinovka, ale je tu dost nápadů na to, aby se hra nestala nudnou. Třeba plivání na terč, plavba po rozbouřené řece, závody v běhu s vesnickým přeborníkem (abyste to neměli tak lehké, tak vás kouzlem promění v želvu), nenápadné sledování vašeho parťáka a útěk před rozzuřenou smečkou panterů. Celá tahle mise je jen velmi krutý vtip na hráče. Jak říká hlavní hrdina: „Vzpomínáte na ty hry z osmdesátých let?" Ano, budete mačkat čudlík, až vám prst upadne, a ještě při tom kličkovat.



Takže buďte hodní, aby vás pak zlá čarodějnice... když o tom tak přemýšlím, tak u nás zlé čarodějnice neexistují - tudíž je nebezpečí proměnění v lamu minimální. Proč tedy být hodný? Chytněte nejbližšího staříka a šup s ním z okna. Jsou na to zvyklí.

Jiří Pavlovský

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Žádná pastva pro oči, ale stačí.	7
HRATELNOST:	Překonejte první level a hra vás chytí.	8
ŽIVOTNOST:	Přece jenom se to po čase začne opakovat.	7

CELKOVĚ
Překvapivě zábavný titul. Žádná hra roku, ale příjemná oddechovka, u které rádi promrháte trochu času.

7 Z DESETI

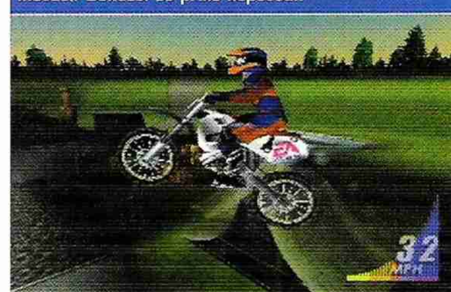




Jak vidíte na těchto záběrech, modely jezdců i jejich motorek jsou zjednodušeny na minimum. Ještě mnohem hůř to ovšem působí v pohybu.



Tento mód, ve kterém se snažíte předvést co nejkrkolomnější skoky, je jedinou významnější inovací. Bohužel se příliš nepovedl.



I MISTR TESAŘ SE NĚKDY UTNE.



Supercross 2001

„Závody se totiž dají absolvovat bez jakéhokoliv použití brzd."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
MOTO RACER WORLD TOUR
(PSM32 7/10)
Výtečné závody mimo závodní okruhy...

V minulém roce byl *Supercross* bezpochyby nejhorší závodní hrou vydanou Electronic Arts. Bohužel je už na první pohled patrné, že letošní díl série nedopadl o mnoho lépe. Místo toho, aby se tvůrci zaměřili na doladění jízdních vlastností a grafiky, rozhodli se totiž přidat nový mód, který jen potvrdil jejich neschopnost.

Supercross je sport, pro který by mělo být věrné zpracování základem. Autoři této hry jsou však zřejmě jiného názoru. Zpracovali jízdu natolik akčně, že naprosto eliminovali všechno, co je na supercrossu zajímavé. Tak například chování motorek ani vzdáleně neodpovídá skutečnosti. Závody se totiž dají úspěšně absolvovat bez jakéhokoliv použití brzd, a to je na trati plné stoosmdesátistupňových zatáček přinejmenším zarážející. Další nepříjemností je neviditelná stěna, která vede podél celého okruhu. Je velmi tolerantní a při kontaktu s ní ztrácíte jen zlomek rychlosti. Dokonce i vzájemné kolize závodníků dopadly hrozně. Po srážce se totiž většinou jedna z motorek objeví o kousek vedle a jede dál, jako by se nechumelilo. To je velmi nepříjemné, zvlášť protože se v průběhu závodu na úzké trati často sjíždějí skupinky závodníků a toto podivné chování při srážkách často výrazně zamíchá pořadím.

Hru by snad mohlo z hlubokého podprůměru vytáhnout jedině kvalitní grafické provedení. To je ovšem stejně jako loni další slabou stránkou hry. Jednoduchost modelů a odfláknuté textury přímo bijí do očí a díky cukání celého obrazu je velmi těžké vybrat i ty nejmírnější zatáčky. V těch prudších často zcela ztrácíte orientaci a na trati se držíte jen díky neviditelné stěně na jejím okraji.

Supercross 2001 může zřejmě zaujmout jen skalní fandy tohoto sportu. Ty snad potěší skutečnost, že v tomto ročníku je kromě klasických závodů na okruhu nově k dispozici také soutěž v akrobatických skocích. Ovšem ani této nové disciplíně se nevyhnulo několik zásadních chyb. Asi nejpodstatnější je chudý výběr triků. Navíc žádný z nich nevyžaduje složitější trénink a jde jen o to, kolik jich stihnete během skoku namačkat.

Je až s podivem, že si někdo může v dnešní nabité konkurenci troufnout vydat něco takového. Ze hry přímo čiší fakt, že je Electronic Arts úplně jedno, jestli tato hra na trhu uspěje. Je to asi jen další sport, který si mohlo vedení odškrtnout na svém seznamu.

Jakub Holý

Oficiální český PlayStation Magazín – VERDIKT

GRAFIKA:	Hrubá, jednoduchá a hróózně pomalá.	3
HRATELNOST:	Nereálné chování motorek a nepříjemné ovládání nikoho neosloví.	4
ŽIVOTNOST:	Hra nenabízí nic, co by stálo za delší hraní.	4

CELKOVĚ
Supercross 2001 je bohužel až příliš prolezlý chybami všeho druhu. Zřejmě tou nejhorší je nízká plynulost zobrazení, díky které je hra v podstatě nehratelná. Nezbývá než se poohlédnout někde jinde.

5 Z DESETI



Hoopz je dynamická hra tři na tři. Více než šest lidí by na hřišti překáželo.





COACHING TIPS

ALLEY-OOP PLAY

WHEN YOUR TEAMMATE HAS THE BALL, DRIVE THE OPEN LANE TOWARD THE HOOP AND PRESS TURBO AND SHOOT. ONCE AIRBORNE, YOUR TEAMMATE MUST QUICKLY PASS YOU THE BALL!

TRY FOR 3 IN A ROW!

BUTTON TO CONTINUE

Ovládání je skutečně neuvěřitelně snadné, takže i vrcholy basketbalového umění vám přijdou dětsky snadné.

MIDWAY SE UCHÁZÍ O PŘÍZEŇ FANOUŠKŮ ARKÁDOVÉHO BASKETBALU.



NBA Hoopz

„Aby bylo jasno, *Hoopz* je o šílených výsledcích."

FAKTA

VYDAVATEL:	Midway
VÝROBCE:	Eurocom
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 6
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NBA LIVE 2001 (PSM34 8/10)
Další pokus EA o basketbal je „skutečný" simulátor, ale i tak si užijete legrace.

Basket u nás není příliš populární. Jasně, všichni jsme ho na střední škole hráli, ale vedle jiných sportů to je popelka. Jména jako Shaquille O'Neal či Chicago Bulls přirozeně známe, ale tady naše znalosti povětšinou končí. Pokud je náhodou tohle i váš případ, pak možná oceníte tuto hru - je pro vás totiž jak stvořená. Není zde moc pravidel, zato má obrovský náboj - prostě arkádový basketbal ve své nejlepší podobě.

Arkádový gigant Midway chrlí variace na toto téma ještě déle než EA svou řadu *Live*. Celé to začalo *NBA Jam* a jejími pokračováními, pak v roce 1999 přišla *NBA Showtime* a teď je tu tohle. A celý tento dlouhý rodokmen nad slunce jasně ukazuje, že jednoduché, plynulé a instinktivní ovládání dokáže skutečně velké věci, a to poměrně snadno. *Hoopz* je basketbal tři na tři, kdy si vyberete pivota, obránce a útočníka - na hřišti je pak rázem více místa a taktika není tak složitá.

Ale aby bylo jasno, *Hoopz* o taktice moc není, spíše o šílených výsledcích (vstřelené koše doprovází zvuk, jako když spadne bomba). To ovšem neznamená, že by hra zcela postrádala rafinovanost. Budete-li chtít vyhrávat častěji, a ne jen náhodně, budete muset zvládnout několik základních obranných strategií, jako třeba hrát zónovku, vypilovat protiútoky, zručně odebírat soupeři balon, a taky se musíte naučit rozpoznat, kdy je nejlepším řešením nesportovní faul.

Dalším významným aspektem hry je zvládnutí času. A to proto, že i když je relativně snadné zaútočit, dostat se ke koši a vystřelit, stejně snadné to je i pro vašeho soupeře, takže zápas často rozhoduje to, komu se podaří vsítit vítězný gól několik sekund před koncem a pak toto vedení udržet. To činí konce zápasů neuvěřitelně napínavé a hra tak připomíná basketbal mnohem silněji než jiné podobné tituly.

Ovšem svůj arkádový původ *Hoopz* ani náhodou nezapře, a i když je její nejsilnější stránkou, je rovněž největší slabinou. I při několika úrovních obtížnosti, několika ligových soutěžích, turnajovém režimu, a dokonce pár skrytých extra věcičkách se nelze ubránit dojmu, že je *Hoopz* tak trochu lehká váha. Pokud jdete po skutečné dokonalosti, pak vás jistě zklame příliš jednoduchá mechanika a omezená hra. Ale - nalijme si teď čistého vína - komu z nás jde o tyhle věci v případě basketbalu?

Se dvěma či více hráči - a ve hře jich může být až šest - je *Hoopz* naprostá bomba, a dokonce i když paříte sólo, tak si hru náležitě vychutnáte.

Chris Buxton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Hezká animace hráčů, několik výtečných pohybů.	7
HRATELNOST:	Hraje se snadno, arkádové ovládání je intuitivní.	7
ŽIVOTNOST:	Abyste z téhle hry dostali maximum, musíte si pozvat kamarády.	8

CELKOVĚ
Nejnovější *NBA* arkáda od Midway je hodnotným nástupcem *Jam* a *Showtime*. Snadno se hraje a je to velká legrace, ideální pro příležitostné fanoušky a každého, kdo si chce dát zápas proti kámošům.

7 Z DESETI

TO MÁTE V KAPSE TORPÉDO? ANEBO JSTE SNAD...



Submarine Commander



Katastrofický film: Zapomeňte na vše kolem. Se *Submarine Commander* se můžete na týden ponořit do naprosté nudy.



FAKTA

VYDAVATEL:	JVC Interactive
VÝROBCE:	Victor Studios
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Pozor, lidičky, pozor. Bude-li to tak, jak naznačuje *Submarine Commander*, a budeme-li i nadále stejným tempem znečišťovat naši matičku Zemi, těch několik z nás, jimž se podaří přežít tání polárních ledovců, možná doživoří své životy na jaderných ponorkách. A co je ještě horší, pokud na těch ponorkách zůstanou jen takovéhle tituly od JVC (něco jako *GT* pro ponorky), pak se ti přeživší budou pořádně nudit.

S ponorkou, na které plníte funkci kapitána, narazíte na plovoucí město jménem Plant 9. Odtud činíte výpady proti různým pirátským ponorkám a nepřátelským vojenským klikám, které ohrožují samotnou existenci Plant 9. Odměnou za své služby dostáváte ocel, již lze zase vyměnit za nové ponorkové části nebo skvělá torpéda.

Bojový prvek trochu připomíná letecké simulátory, a jakmile se vypořádáte s nepříliš povedeným systémem ovládání, jsou podvodní honičky a přestřelky celkem zábavné, tedy pokud dokážete tolerovat hodně jednoduchou, až primitivní grafiku. Příběh se odvíjí skrze krátká vyprávění, která jsou ovšem stejně matoucí jako nudná.

Mohla to být dobrá hra, ale v tomhle stavu nabízí kousky mírně zábavné hratelnosti, které velmi rychle beze stopy mizí.

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Fakt dost strašná.	2
HRATELNOST:	Zpočátku dost zmatená, ale časem se to zlepší.	5
ŽIVOTNOST:	20 plaveb, to ještě není válka.	4

CELKOVĚ
Některé hry slibují velké věci, ale pak přinesou jen zklamání. *Sub Commander* je graficky naprosto strašný, příběh je naprostá nuda a jen občas vás pobaví střípky slušné hratelnosti.

4 Z DESETI

NA ÚČET RYBÁŘŮ SE VTIPKUJE SNADNO, TAKŽE JINAK...



Fisherman's Bait 3





Bacha, monstrum: Zrovna jste si mysleli, že vody už jsou bezpečné, když vtom přichází *FB3*.

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Rybaření, to je takový docela zbabělý sport, že? Nakonec si to spočítejte: tříkilová ryba proti osmdesátikilovému chlapovi s hákem - jakou asi může mít šanci? Co takhle zkusit jít s rybářským prutem na lvy? To by bylo něco!

FB3 je jednoduchá záležitost, stejně jako koníček, kterého zobrazuje. Vlasec nahodíte ⊗ a navijákem točíte střídavým mačkáním ⊗ a ◎, a při tom doufáte, že se vám na háček něco chytí. Jakmile vám ryba zabere, vaše starosti přebírá počítač a vy jste tak ochuzeni o rozkoš z vytažení úlovku. A to je tak asi veškerá „akčnost", kterou ve *FB3* najdete. Nikdy předtím nebylo mačkání kláves na ovladači taková nuda.

Můžete vybírat z několika návnad, ale je to vcelku jedno, protože ať vyberete jakékoli, vždycky zhruba po minutě něco chytíte. Je zde dokonce specializované zařízení na vyhledávání ryb pod vodou, ale i to je zcela nadbytečné. Jednotlivé režimy - Freefishing (jen vy a prut), Survival (chytit víc ryb než soupeř), Competition (zde máte za úkol stát se velkým rybářem) - přidávají ke hře jako takové jen velmi málo, neboť všechny se zakládají na ospalé hratelnosti.

Takže dávejte bedlivý pozor na návnady a *Fisherman's Bait 3* se vyhněte...

Craig Pearson

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

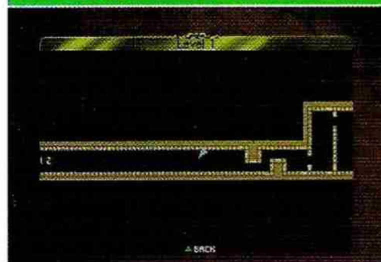
GRAFIKA:	Funkční 3D ryby, ale jinak nic moc.	5
HRATELNOST:	Moc snadné, žádná výzva.	3
ŽIVOTNOST:	Zlatým rybkám by se to mohlo líbit, protože mají kratičkou paměť.	2

CELKOVĚ
Není tu vůbec nic nového, ryby se chytají tak snadno, že si člověk pokládá otázku, co to do té vody vlastně naházeli. Je to stejná zábava, jakou si musí užívat delfín chycený do sítě na tuňáky.

3 Z DESETI



Dejte mi to: V soubojích jde jen velmi málo o strategii, a tak vyzbrojit se brněním a velkým mečem je naprosto nezbytné.







Chyťte skřítka: Chcete-li si obnovit zdraví, musíte vážit cestu do města anebo riskovat, že dostanete nakopáno od malých pomocníčků Zla.





VIDÍME MRTVÉ HRY... POSEŠÍVANÉ DOHROMADY A OBDAŘENÉ NOVÝM NÁZVEM.



Darkstone

„Dostanete-li se do potíží, stačí vytrvale mačkat ⊗"

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	Delphine Software
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GAUNTLET LEGENDS (PMS26 6/10)
Předvídatelné, ale hratelné arkádové běsnění se špetkou RPG.

Někdy si člověk nostalgicky říká, že minulost je dobrá, hezká a příjemná věc. Ale každý, komu se naskytne možnost hrát *Darkstone*, bude asi názoru přesně opačného.

Jste-li tak letití, že si pamatujete doby před nástupem PlayStation, pak možná víte, že Delphine je jméno francouzské firmy stojící v pozadí takových klasických titulů jako *Flashback* či *Fade To Black*, her, kterým za svou existenci vděčí dnešní filmově laděné thrillery jako *Fear Effect* a *In Cold Blood*. Teď to ale bohužel vypadá tak, že *Darkstone* ani zdaleka nedokáže držet krok s moderní dobou a Delphine jaksi zařadili zpátečku do adventurní doby kamenné.

Jak to tedy vypadá? Nejdřív si vyberete kariéru: bojovník, kouzelník, kněz. Pak, po krátké epizodě s místními obyvateli, si posbíráte zbraně, věci a kouzla, dáte vale městu a vydáte se do naprosté divočiny, abyste zde sváděli boje se skřítky a netopýry. Dostanete-li se do potíží, stačí vytrvale mačkat ⊗, čímž své nepřátele zdecimujete, a pak už si můžete v pohodě sesbírat zlaté mince (namísto zhusta nacházených kostí). Potom se můžete toulat po krajině, a to za pomoci mapy nadrápané nějakým pravěkým rydlem, až narazíte na nápis „Level 1 Entrance" neboli vchod do první úrovně. Vrhnete se do díry v zemi, která vede do dungeonového bludiště, a vaše dobrodružství se rozbíhá na plné obrátky. V bludišti je spousta skřítků a netopýrů, navíc tu najdete i kostry, golemy a nakonec obrovského draka jménem Draak.

Vůbec nemůže být pochyb o tom, že kdyby klišé bylo zločinem, *Darkstone* by se už dávno smažila na elektrickém křesle, ovšem na druhé straně známe několik slušných her - *Medal Of Honour, FIFA '99, Grind Session* - které by propadly hrdlem, kdyby se trestal nedostatek originálnosti. Skutečný *zločin* ale spočívá v tom, že nedostatek originálnosti sužuje nejenom příběh a jednotlivé úkoly, nýbrž úplně všechny aspekty hry. Kromě nakupování a prodávání předmětů nedokáží ostatní postavy nabídnout vůbec nic, jen tak žvatlají, přičemž sdělení je vždy stejné: „Sbírejte krystaly, zabijte draka." Divně zkosený úhel pohledu, v němž dorážíte na změť démonů, navíc v plné nahotě, odhaluje ubohost animace. Po chvilce vám dojde, že jediné řešení, jak hrát dungeony, je z pohledu nad hlavou, ovšem toto přepnutí kamery dělá z *Darkstone* jakousi erpégéčkovou verzi arkádové mašiny *Gauntlet*. Celkově tak s klidným svědomím můžeme říci, že bychom ty peníze dali raději skřítkům.

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	3D! A pěkně rozplizlá! Vůbec netušíme, kam jdeme!	4
HRATELNOST:	Trochu mlácení, nakupování a zase mlácení.	3
ŽIVOTNOST:	Chvilku se bude točit - ze setrvačnosti.	4

CELKOVĚ
Ve Státech stojí 9,99 dolarů, což je tak akorát, protože tenhle titul by se doma cítil mnohem víc třeba na Game Boyovi. *Darkstone* je nepřekvapivý, únavný a špatně promyšlený - hru budete opouštět v depresi a vzteku.

3 Z DESETI

TROCHU NEOHRABANÁ, ALE NEUVĚŘITELNĚ CHYTRÁ.



Virtual Kasparov



FAKTA

VYDAVATEL:	Virgin
VÝROBCE:	Titus
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Virgin si naplánovali vydání nové hry *Virtual Kasparov* právě na okamžik, kdy muž, který jí propůjčil své jméno, po 12 dlouhých letech ztratil titul mistra světa v šachu. Ale tím se nenechte znepokojit. Virtuální verze geniálního Rusa je dosud nejlepším šachovým simulátorem na PlayStation.

Nejdůležitější věc, AI, si vede dobře a bez problémů překoná všechny průměrné šachové počítače. Hra má rozmezí natolik široké, že ji mohou používat jak naprostí začátečníci, tak hráči patřící ke klubovému standardu. Příznivci šachu určitě ocení speciální prvky. Je tu skvělý učební režim, který vám vysvětlí a ukáže všechno, od naprostých základů, jak se čím táhne, až po proslulá zakončení her v podání hráčů, jakými jsou Fischer a samozřejmě i Kasparov. Hra je tak dobrá, že se podle ní opravdu můžete stát docela slušným šachistou - kombinuje to nejlepší, co bylo napsáno v knihách (biografie šampionů minulých let, surrealistické videoukázky rozhovorů s Kasparovem, historii hry) se základy šachového počítače.

3D šachovnice vypadají příšerně a je lepší se jich vyvarovat - 2D obraz pro tyto účely úplně stačí. Ale *Virtual Kasparov* není o grafice, je o šachách a v téhle oblasti jde o hru překvapivě dobrou.

Richard Keith





Šachovnice: 3D provedení (nahoře) je na houby, zůstaňte raději u 2D (dole).

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pardon, ten smích... se nedá... zastavit.	1
HRATELNOST:	Prostě šachy, vy táhnete, oni táhnou.	6
ŽIVOTNOST:	Pokud nejste zrovna velmistr.	9

CELKOVĚ
Až na ty opravdu špičkové šachové počítače se jí nic nevyrovná a navíc má spoustu speciálních prvků, které na nich nenajdete. Nevypadá sice zrovna nejlépe a Garyho červený obličej může mladé vcelku rozčilovat, ale o to tady nejde.

7 Z DESETI

NA SCÉNU PŘICHÁZÍ ANTI *GRAN TURISMO*.



Formula Nippon

FAKTA

VYDAVATEL:	Eon
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

***Formula Nippon* je synonymem pro „dobrý, ale špatně provedený nápad". Prostě do koše. Hru začínáte coby mladý nezkušený závodník, prohánějící svou motokáru po jednom ze čtyř okruhů přímořského letoviska. Po chvilce vás zmerčí lovec talentů z velké soutěže a začne vám dávat rady. Podaří-li se vám získat titul, slíbí vám, že se brzy projedete po skutečných velkých okruzích, jako je třeba efjedničkový v Suzuce.**

Problém je ovšem v tom, že se fyzika aut při postupu nahoru mění jen nepatrně, takže malinkatá motokára se řídí úplně stejně jako nadupaný monopost podobný formuli 1. A hra i neuvěřitelně špatně vypadá - i se svými 16bitovými rozprašovacími efekty. Navíc AI občas dodává vašim soupeřům nevysvětlitelnou rychlost. To není dobré.

S postupným zlepšováním budete moci předjet více a více protivníků, ale tady zajímavost *Formule Nippon* končí. Brzdy nefungují, jak mají, a setrvačnost při pokusu o co největší zrychlení naprosto popírá jakýkoliv pocit rychlosti či dojem, že řídíte rychlé auto.

Takže se rozhodně nenechte zlákat přitažlivou krabicí ani svést vlastním apetitem pro závodní hry. Téhle je skutečně lepší se na hony vyhnout.

Craig Pearson





Trochu klouzání: Špatné ovládání činí zatáčky dokonce ještě obtížnější, než by být měly.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Neuvěřitelně primitivní, plná chyb a pofidérních efektů.	3
HRATELNOST:	Není to moc zábava a fyzikální model činí hru skoro nehratelnou.	2
ŽIVOTNOST:	Je zde model kariéry, ale proč se obtěžovat?	3

CELKOVĚ
Toto je přesně ten typ hry, kterou by si mohli koupit efjedničkoví fanatici, kdyby jim někdo špatně poradil, a to čistě z vášně ke sportu. Ale fyzika i grafika jsou tak špatné, že se tahle hra ze startovacího roštu nikdy neodlepí.

3 Z DESETI

PŘIŠEL ČAS ZAKROUTIT KUŘÁTKÁM KRČKEM.



Mort The Chicken



FAKTA

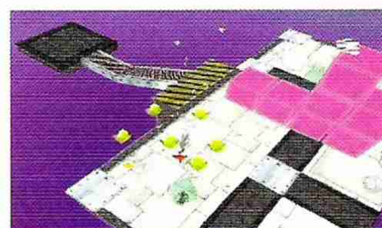
VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Crave
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

M*ort The Chicken* je celkem okouzlující 3D plošinovka, která však sužuje nápadný nedostatek hloubky. Sbírat kuřátka, z různých důvodů roztroušená po 18 úrovních hry, je nepopiratelně zábavné a celkem přímočaré. Chyba je v tom, že standardní rysy tohoto typu hry - třeba hádanky nebo bonusové úrovně - ve hře prostě chybí.

Po strategické stránce není hra nikterak bohatá: v jejím průběhu nesbíráte žádné nové schopnosti, a pokud jde o nějaké učení, to sestává ze dvou neuvěřitelně primitivních úrovní, následovaných dalšími 16, které jsou jen o málo těžší. A kvůli tomuhle všemu vám hra rozhodně dlouho nevydrží. Mělká hratelnost je zcela zjevně zacílená na mladé publikum, ovšem na druhé straně rozsáhlé komiksové sekvence mezi jednotlivými úrovněmi působí docela dospěle. Je to trochu bizarní, ale hra vám nedává naprosto žádnou motivaci vrátit se hrát úrovně znovu, abyste získali extra bonus - a to znamená, že jakmile se vám jednou podaří *Mort* dohrát, už se ke hře nikdy nevrátíte.

A to je celkem škoda, poněvadž takový Mort je zajímavá - a dokonce i originální - postava, která rozhodně zasluhuje více. Stejně jako děti, pro něž byla hra podle všeho napsána. ■

Dave Quinn



Shnilé vajíčko: Mladí paření si takové zacházení prostě nezaslouží.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Barevná, i když trochu hranatá, 3D plošinovka. Klasa	6
HRATELNOST:	Sbíráte kuřátka, vyhýbáte se lumpům a hodně skáčete.	5
ŽIVOTNOST:	Dobrá hra by skutečně měla vydržet déle než jedno odpoledne.	2

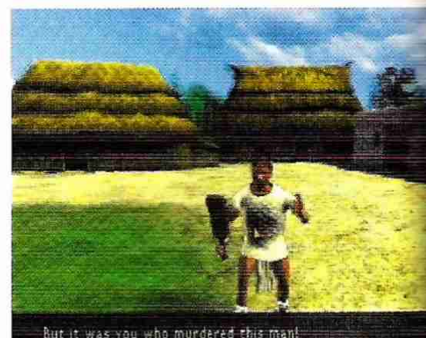
CELKOVĚ Dobrá, čistá zábava. Hra má své plusy a nelze říci, že by byla špatná. Zásadně jí však chybí hloubka, rozmanitost a životnost, takže vám ji doporučit nemůžeme.

4 Z DESETI

AZTÉCKÁ ENCYKLOPEDIE NA PLAYSTATION?



Aztec



Jedna pravda: Moc vzdělávání a málo zábavy rovná se neuvěřitelně nudná hratelnost.

FAKTA

VYDAVATEL:	Cryo
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

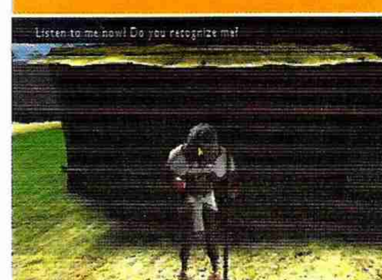
Když *Aztec* dorazil do naší redakce, zavládl mírný optimismus. Nakonec, je to jihoamerická mytologická adventura a poslední titul podobného ladění, který jsme měli možnost hrát, byl úžasný *Broken Sword 2* před nějakými třemi lety. Bohužel naše vzrušení jaksi nebylo na místě...**

Problém je v tom, že *Aztec* není ani tak hra. Spíše připomíná špatně vymyšlenou encyklopedii. Hrajete v první osobě a procházíte dávnou aztéckou civilizací. Když narazíte na „zajímavý" předmět nebo místo, dostane se vám encyklopedického poučení, což zpomalí hratelnost na mrtvý bod. Ano, je tu jakýsi příběh - obvinili vás z vraždy a na vás je dokázat, že jste nevinní - ale ten je tak nudný, že na něj v přívalu encyklopedických informací brzy zapomenete. *Aztec* je tak v zásadě sotva víc než kniha převedená na cédéčko.

Stejně problematická je ale i základní obrazovka - plochý obraz, jenž můžete otáčet o 360°. No, efekt to je zajímavý, ale vězte, že po chvíli dostanete z tohoto pseudo3D mořskou nemoc.

Záměry byly v téhle hře nepochybně bohulibé, ovšem někdo podle všeho zapomněl, že hráči si chtějí hlavně hrát. A chcete-li se dozvědět víc o Aztécích, je stejně lepší koupit si skutečnou encyklopedii. ■

Craig Pearson



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Zajímavá novinka, ale i tak je to strašné.	2
HRATELNOST:	Ne, vůbec žádná, prostě nic.	1
ŽIVOTNOST:	U téhle vytrvají jenom sadisté.	1

CELKOVĚ Tahle hra je tak nudná, že si to ani nedokážete představit. Nekonečné statické obrazovky vám přinášejí informace o tom, co Aztékové jedli, ale hratelnost budete hledat marně. Ano, vzdělávací to je, ale proto jste si přece PlayStation nekupovali, že ne?

1 Z DESETI



VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, ■, ■, ■, ■.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, ■, ■, ↑, ■.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ■, ↑, →, ■, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, ■, ←, ■, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, ■, ↑, ■, ■.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ■, ↑, →, ■, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte ■, ↑, →, ■, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte ■ a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, ○, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte ■ a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ■ a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte ■ a namačkejte ○, △, ○, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, ○, ✕.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte ■ a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, □, ○, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte ■ a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte ■ a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při ←ění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte ■ a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte □, ←, →, □, ↑, ■.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, ■.
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny zbraně
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte ■.
Výběr úrovně- △, ↑, ✕, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ✕, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ✕, ○
Neomezeně životů- △, ○, ✕, □
Ladící mód- ↓, ↓, △

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + ○ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ✕ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, ■, ■. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, ■, ■. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte △ a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, ■, ■, ■, ■, ve hře stiskněte SELECT a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice: V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, ■, ■, ■, ■, ve hře stiskněte SELECT a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy: V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, ■, ■, ■, ■, ve hře stiskněte SELECT a v cheatovém menu cheat aktivujte.

NOVÉ CHEATY

- Asterix
- Courier Crisis
- Dinosaur
- NBA: Hoopz
- Fear Effect 2: Retro Helix
- Frogger 2: Swampy's Revenge
- Gauntlet Legends
- Championship Surfer
- LMA Manager 2001
- Need For Speed: Porsche Unleashed
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- Spec Ops: Ranger Elite

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ✕.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ✕.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte ■ + ■ a vyberte bojovníka.

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, ■, ■
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, ■, ■
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečné kouzel
→, →, ○, ←, ←, ■, ■, ■, ■
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko ■.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratí- SKCART
Zrcadlové tratí- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ✕, △, ○
Chronosféra - △, ○, □, ○, ○, ○
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □
Parabomby - □, ✕, ○, ○, ✕, △
Dokončení úrovně - ✕, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ✕, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ1OC3IEW	2- VMBWOQ284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LHO6FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV2OLFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ1OYA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QESO8LEO
10- FZOZY7ZQA	10- RKPOUOXJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDEOKN8
14- OLHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ✕, □, ○
Více peněz: ✕, ✕, □, ○, ○, □
Vítězství: ○, ○, △, ✕, ✕, □.
Atomovka: ○, ✕, ○, □, ○, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ✕, ○, ✕, △, △
Parabomby: ✕, ✕, △, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ✕, ○, △, ○
Tajná mise v Anglii:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

COURIER CRISIS
Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - efcifcgkj
2 - ifcifccki
3 - mfcifcokj
4 - afcifckkj
5 - fhcifgcjl
6 - fcificcil
7 - fpcifiocjl
8 - fdcifkcjl
9 - kfcifcgii
10 - oficifccii
11 - cficifcoij
12 - gficifckij
13 - ffcifgccj
14 - fjcificcij
15 - fncifiocjj
Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK.
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ.
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES.
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX.
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ✕ + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte ■ + ■.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte ■ + ■. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte ■ a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím ■ a ■.

Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, ○, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DANGER GIRL
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △, L1 + L2 + R1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tlouštíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe-
↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)-
→, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tlouštíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ✕, ✕
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ✕, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)-
↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ✕, ✕, ✕

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○

Nekonečný čas- L1, R1, R1, ○, □, R1, R1, L1

DINOSAUR
Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R1R2, poté stiskněte ○, ↑, ✕. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte □, ↓, ←, →, □. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, L2, R1, △, L1, ○, ✕.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
✕, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- R2, R2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DRIVER 2
Tajné lokace
Některé části města jsou standardně nepřístupné, zpřístupnit je můžete zapnutím vypínače, který je možno najít na některých budovách. Po jeho zapnutí se objeví nápis, oznamující zpřístupnění dané lokace či věci.

Úroveň	Tajemství	Umístění tlačítka
Havana	malé auto	garáž
Vegas	upravený pickup	garáž
Vegas	nesmrtelnost	lékárna
Rio	náklaďák	doky
Rio	imunita	policejní stanice

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ✕, □, □, ✕, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○(2x), □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ✕.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
R1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, □, ✕, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ○, ○, L1, L1, L2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ✕, ○, ○, ✕, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, ○, ✕, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, ✕, L1, ✕, R1, ✕.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ○, ○, ○, ○
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, L2, ✕, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ✕ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, L1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: R1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezené napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: L1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: L1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ✕↑ na znaku ✕, □, △, ○, □, ✕. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ✕ na znaku □, ○, ✕, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EVERYBODY'S GOLF 2
Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ✕, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, L1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte ○, ✕, ✕, ✕, ↑, ○.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ✕ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,←,△.
Nesmrtelnost- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,→,□.
Všechny zbraně-
L1,△,↑,↓,○,○,△, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,↓,L1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,○,○,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1,△,↑,↓,○,○,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,□,←,→.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ○. V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, R1, R1, □
3. CD - L1, R1R2, L1, R1R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □
Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte △. Nyní můžete zadat následující cheaty:
Všechny zbraně - 11692
Neomezená munice - 61166
Velké hlavy - 10397

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Výběr úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.
Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.
Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.
Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.
Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

G

GAUNTLET LEGENDS
Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ✕.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ○, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladící mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí

CH

CHAMPIONSHIP SURFER
Ledový surfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte R2, R1, L2, L1, R2.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ✕ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" ▶

stiskněte R2, □, △, ○, ×, R2, R2.
Všichni draci
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, L2, L2, □, ×, ×.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ○, □, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ×, △, □, □, ○.



LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ×, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
×, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
×, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LMA MANAGER 2001
500 milionů
Jako jméno zadejte FILTHY RICH
Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS
Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Ottu- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.

RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou
ENTREZVOUS,
PORTECLEFS -
Zadat postupně, zpřístupnění misí
DWIECRANS,
MOHUEQUIPE,
MOHDESSINS -
Galerie

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ×, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, ○, ×, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO
Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1.

VAROVÁNÍ
Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline **(0605/566525)**.
Děkujeme za pochopení.

Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 R1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R2 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, R2, R1, L2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ×.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ×.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, R1, L1, ×.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

N

NBA HOOPZ
Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního □, druhého × a třetího ○
3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM.
Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, R2, L2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména.
Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001
Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromír Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ×.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte →, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + L2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + L2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ← + SELECT + ×
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ×, □

Všechna auta skáčou- ↑+ □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ×, SELECT + □ + ×
Zrcadlový mód- ← + ×, ↓+ △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ×, ← + SELECT, → + SELECT

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA.
Neomezené napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte FOREVER.
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL.
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE.

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×,○,□,△,△,○,×.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,×.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,×,○,○,×,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,○,□,△,×,△,×,○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,×,○,○,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,○,△, ×,△, ×,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,□, ×,△,○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×,□,△,△,○,□,×,×.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,△,△,×,○,□,×,△.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezené pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK

Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPEC OPS: RANGER ELITE
Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + R2 + L2 + R1 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○,
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, △.
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS: DEMOLITION
Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napište Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte L1 + R2 + L2 + R2 + □+ ○+ ⊗.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + R2 + L2 + ○ + ⊗.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + R2 + L2 + □ + ○ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + L2 + R2 + ○ + ⊗.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ⊗.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + R1 + L2 + ○ + □ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + R2 + ○ + □ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ⊗.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN
Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ⊗.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, ○, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte L1, R2, R2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON
Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ○, →, ⊗, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ○], START.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, R2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, R2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, R2, ○, L1.
Černobílé obrázky- ↑, L1, R2, L1, R2.

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + R2 + L1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte ⊗ v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER
Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte L1, △, R2, R2, R2, R2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte R2, R2, △, L1, L1, ○, R2, R2

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte R2(5x), R2, R2(3x), R2, R2, R2, R2(2x), R2, R2(2x), L2, L1.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2(2x), R2(4x), R2, R2, R2(2x), R2, R2(2x), R2(2x), L2, R2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte R2, R2, R2(2x), R2, L1, L1, R2, L2, R2(4x), L2, R2, R2(4x), R2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + L1 + R2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + L1 + R2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + L1 + R2 + R2 + △ a na konec ↓."

TOMB RAIDER CHRONICLES
Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte R2 + ⊗.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ⊗.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ⊗.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte L1 + R2 + L1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte L1 + R2 + L1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
⊗, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
⊗, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ⊗, △, ○, ⊗, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TWISTED METAL 4
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, L1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, △ L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, L1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte △, ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, R1, ↓, START, ○.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up-
DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer-
MIXED_CARS

W

WARCRAFT II
Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, R2, L1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,○, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok-
△,○,△,○,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost-
↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

DRUHÁ ČÁST MEGALOMANSKÉHO NÁVODU NA MEGALOMANSKOU HRU JE TADY - TENTOKRÁT JSME PRO VÁS ANALYZOVALI 3. A 4. CD HRY A NAVRCH PŘIDÁVÁME PÁR MALIČKOSTÍ OHLEDNĚ SUBQUESTŮ.

Final Fantasy IX

2. část
3. a 4. CD



3.CD

PÁD MOCNÉ ALEXANDRIE

Utíkejte do divadla a po chvíli se dějem ocitáte v paláci. Zde dostane Garnet od doktora Tota další Eidolony a za okamžik budete moci ovládat Eiko, která si nechala od doktora napsat milostný dopis. Zajděte si k doktorovi a Mosh vám uloží hru. Utíkejte směrem z hradu a cestou vrazí Eiko do Baka, dá mu dopis a po dalších dialozích získáte kontrolu nad Zidanem a Vivim. Jděte bránou do hradu a nastupte do přijíždějící loďky. Doběhněte do hradu a po přijetí do Trena budete opět moci ovládat Zidana. Jděte se Zidanem do Karetního stadionu, kde poražte 2 soupeře (máte neomezeně pokusů), a před třetím soubojem si hru uložte. Po vyhrání nad Erin získáte Rebirth Ring a po krátké konverzaci pro vás přiběhne Eiko.

Kuja společně s Bahamutem zaútočili na Alexandrii a s královnou Dagger musíte nyní zabránit jejich řádění. Dostanete za úkol přiřadit jednotlivým dvojicím, co mají udělat. Optimální rozmístě-

SPIRITS OF GAIA - HODNÁ MONSTRA

V průběhu hry se můžete střetnout s několika málo příšerami, které jsou hodné a pouze vás požádají, abyste jim věnoval nějakou maličkost, jako např. Ore. Poznáte je podle dvou odlišností - buď při souboji hraje pomalá hudba (jako při kvízu s Ragtime Mouse), nebo jsou zpravidla jinak zbarvení. Po nalezení prvních osmi příšer leťte na Vile Island, kde v lese potkáte Yana, který ale uteče. Nakonec leťte na Sacrobless Island (spodní část ostrova, kde leží Daguero) a zde se utkejte s Gimme Cat. Té nic nedávejte, protože ona vám taky nic nedá, a místo toho ji pořádně natlučte (dostanete alespoň 5000 Gilů). Po odehrání všech deseti speciálních soubojů se sníží úroveň superbosse Ozmi (viz Ozma) a pak bude snazší ho přemoci.

Jméno příšery	Kde se nachází	Odměna
Nymph Eesistern	Coast (severně od Cleyry)	30 AP, 2x Emerald
Ghost	Poblíž Trena	10 AP
Mu	V lese poblíž Village of Dali	10 AP
Lady Bug	V lese u Black Mage Village	20 AP, Ether
Yeti	Lucid Plains (les poblíž Madain Sari)	20AP, Elixír, karta Yeti
Feather Circle	Na planinách u Esto Gaza	30 AP, Lapis Lazuli
Garuda	Hledejte v lese, do kterého se po víně dostanete z Gizamaluke's Grotto	40 AP, Diamond
Jabberwock	V lese na východ od Oeilvertu	40 AP, Moonstone
Yan	Lesík na Vile Island	Uteče
Gimme Cat	Sacrobless Island	Nic vám nedá

Příšery se vyskytují i v jiných lokacích





ní je: Gather Information = B&K, Protect the townspeople = W&H, Contact Lindblum = B&L a Begin preparations to fire the cannons = D&M. Po odchodu Steinera a Beatrix Dagger omdlí a vy začnete čistit město od příšer. Po několika soubojích se děj přepne zpět na Dagger a s ní jděte na věž (před ložnicí vlevo). Zde společně s Eiko vyvolá Dagger legendárního Eidolona Alexandra, který s Bahamutem navždy skoncuje. Jakmile budete moci ovládat Zidana, vyběhněte po schodech nahoru a jděte směrem k pokoji Dagger. V místnosti naproti schodům si uložte hru a pokračujte směrem na věž, kde se opět rozdělíte a půjdete pouze se Zidanem na pomoc Dagger (než se vydáte na věž, máte poslední možnost si zkusit zabojovat v knihovně s jedním z tajných bossů).

LINDBLUM

Jděte do trůnního sálu, kde se po chvíli objeví Eiko se zprávou, že princezna nemůže mluvit. Jděte zpět do pokoje a po návratu k regentu Cidovi se vydejte hledat 3 lektvary, díky kterým se zruší kouzlo proměny v oglopa. Jeden z lektvarů má Alice, žena v bílém stojící u kašny v obchodní čtvrti. Druhý leží na zemi u malíře v ateliéru. A třetí dostanete od Cinny. Vraťte se zpět do paláce za Cidem a po dalším debatění odjeďte podzemní dráhou do Serpent's Gate. Naloďte se na loď a po rozhovoru s ostatními vyplujte směrem k vesnici Černých mágů.

ZA KUJOU

V opuštěné vesnici jděte na hřbitov, kde najdete osamělého čaroděje. Po rozhovoru s ním se zastavte v domku s chocobou na dveřích. Promluvte si s posledními mágy a pak se vraťte zpět na loď. Na tomto kontinentě se nachází východním směrem poušť, kde jsou čtyři písečné víry. V jednom z nich se nachází Kujova skrýš. Po nalezení správného víru budete uvězněni. Vstupte mezi dva čaroděje a ti vás přenesou za Kujou. Ten vám sdělí svůj plán a vy si budete moci vybrat, s kým mu s ním půjdete pomoci. Naloďte se na vzducholoď nesoucí název Hilda Garde.

MAPA

Po opuštění vzducholodi se vymotejte ze skalního bludiště a na jihu najdete mezi skálami ukrytý Oeilwert.

OEILWERT

U vstupu potkáte moogla Mimozu, dokupte si u něj vybavení a případně uložte hru. Pokračujte po cestě k velké bráně, která se sama otevře. Ocitáte se na prostranství se třemi dalšími východy. Jděte napravo a u Mooela si uložte hru. Vraťte se a jděte schody nalevo, zde pak dolů a dostanete se do místnosti se čtyřmi podstavci, z nichž vyzařuje světlo. Všechny je prozkoumejte a vraťte se do první místnosti v paláci. Vyběhněte po schodech nahoru a v sousední místnosti se dotkněte modré koule, která poté zčervená. Nyní si znovu prohlédněte všechny čtyři podstavce, které teď slouží jako holografický projektor. Jděte horní chodbou a po cestě se dostanete na plošinu se svítící černou koulí. Po dotyku vám vyjeví další část příběhu. Jděte do místnosti, kde se zjevila veliká projekce planety, a dříve zamčenými dveřmi se dostanete k mluvicí stěně. Až budete moci opět ovládat Zidana, jděte si k Mooelovi uložit hru a opusťte místnost pravým východem. Po plošině, sloužící jako výtah, se dostanete do hrobky. Zde prozkoumejte veliký kámen a připravte se na bitku s Arkem. Po jeho zdolání vezměte kámen z náhrobku.

STELLAZZIO - SBĚRATELSKÉ MINCE:

Navštivte v Trenu královnu, která vás pověří úkolem najít 12 starých mincí, jinak také nazývaných Stellazzio. Až se vám podaří najít všech 12 mincí, odevzdejte je královně a znovu si s ní promluvte. Ona vám dá nazpět všechny mince, ale zároveň vám řekne o té nejvzácnější, která se nachází na stejném místě jako Scorpio. Pokud ji královně odevzdáte, dostanete Cinnovo kladivo, které když budete mít při samém závěru hry u sebe v inventáři, tak vám zpřístupní tajnou konečnou FMV sekvenci a bonusovou karetní hru (viz minulé číslo *PSM*).

Aries:	Ve větrném mlýně v Dali
Cancer:	Druhý obraz v Burmecii, za převrhnutou kárkou
Scorpio:	V Quan's Dwelling se porozhlédněte ve spodní části jeskyně
Gemini:	Vhoďte do studni v Trenu 13x penízek
Taurus:	Za obchodem s věcmi v Trenu
Virgo:	U postelí v hotelu Black Mage Village
Libra:	V rozbité fontánce v Madain Sari
Leo:	Za sochou Neptuna v Alexandrii
Sagittarius:	Obchodní čtvrť v Lindblumu. U nádrže na tržišti, kde opravují dva lidi dům
Capricorn:	V Dargeleu prozkoumejte pravou cestu ke knihovně
Aquarius:	Prozkoumejte místa za pilíři v Ipsen's Castle
Pisces:	Jeden obraz před kapitánským můstkem na Invincible



POUŠTNÍ PALÁC

Děj vás přenese zpět do paláce za zbytkem skupiny. Se Cidem dohopsejte do místnosti, odkud vyšli černí mágové. Zde se musíte přiblížit mačkáním kolečka ke kleci, aniž by vás příšera zpozorovala, a ukrást klíč od přesýpacích hodin. Prohlédněte si závaží a vložte na váhu ta nejtěžší. Vyskákejte k hodinám a pusťte na svobodu zbytek party. S ostatními se zajděte podívat ke kleci, kde sedí Mojito. Zneužijte ho a uložte si hru. V chodbě si prohlédněte anděla nalevo a od anděla napravo si vezměte prsten. Nad schody si prohlédněte oba chrliče a anděla. Při odchodu z místnosti se objeví skryté schodiště, na jehož konci zapalte svícen. Opusťte místnost se schodištěm a přijdete do místnosti, kde jsou rozmístěné lampy ve dvou křídlech. Nejprve zapalte všechny lampy, tím se otevřou oba konce tajné chodby, kterou se dostanete do pravého křídla. Zde musíte zapálit lampu vlevo dole, aby se vám zpřístupnil střed místnosti. Zapalte zbývající lampy, včetně té pod schody. Socha začne svítit a po získání Ankhletu se otevře chodba napravo. Rozsviťte anděla a seberte si z podstavce brnění. Vyběhněte po schodech nahoru a svícnem osvětlíte okno. V knihovně se po zapálení svícnu pod schody ukáže schodiště do patra knihovny a po zapálení dalšího svícnu se odsune stěna knihovny. Seberte si další brnění a v knihovně zapalte svícen na patře. Na točitých schodech zapalte dva svícny a po zapálení posledního se zpřístupní svícen na balkoně. Zapalte ho a uslyšíte moogla, ke kterému se nyní můžete dostat. U Mogsama, stojícího nalevo od knihovny, si konečně můžete uložit hru. Ve vedlejší místnosti zapalte u obou chrličů svíčky a nakonec i u obrazu. Zhasněte obě levé svíčky a po schodech se dostanete do sálu, kde rozsvícením svícnu spustíte obranný systém. Porazte bosse a zapalte svícen. Poté, co se teleportujete ze svítící plošiny, budete znovu ovládat Zidana. Utíkejte s ním zpět na teleport a po dalším rozhovoru s Kujou si vyberte lidi do party. Vraťte se zpět do jeskyně, kde jste zanechali Hilda Garde, a vyběhněte na denní světlo. Kopněte do páky a slezte po žebříku.





ZA KUJOU

Při sledování vzducholodi doplujete do části pojmenované Lost Continent, kde už jste netrpělivě očekáváni v pevnosti mezi skálami Esto Gaza. V chrámu si promluvte s veleknězem a po rozhovoru se vydejte po schodech na terasu. Uložte si u Mogrika hru a cesta vpravo vás dovede až do Mount Gulugu.

MOUNT GULUG

Utíkejte vpravo, proběhněte domkem a po provaze sklouzněte ke studni. V místnosti napravo najdete Moolan, a pokud se vydáte od studně levou cestou, najdete v domečku na konci Mogtaku. U studně stlačte třikrát páku a slezte dolů. Počkejte, až se na vás přijde podívat dráček, a dírou po něm se dostanete až ke Eiko a ostatním. Po další smutné scéně a souboji se zmutovaným Zornem a Thornem se budete muset opět proklikat spoustou textů až k vaší vlastní létající lodi Hilda Garde III. Na celoobrazovkové mapě nyní označte Ipsen's Castle a poctěte ho svojí návštěvou.

PĚSTOVÁNÍ CHOCOBA II - LOKACE CHOCOGRAFŮ

Jméno chocografu	Kde je možné ho vykopat	Co najdete v truhle	Kde truhlu hledat
1. Streamside	Chocobo's Forest	Elixir (x2), Hi-Potion (x3), Ether (x4), Germinas Boots (x2)	Na pláži severovýchodně od Linblum Dragon's Gate, v místě kde se vlévá řeka do moře
2. Between Mountains	Chocobo's Forest	Potion (x5), Hi-Potion (x5), Tent (x2), Cotton Robe (x2)	Severozápad Mist kontinentu, skály nalevo od Lindblum Harbor
3. Uncultivated Land	Chocobo's Forest	Antidote (x10), Jade Armlet (x1), Wind Edge (x3), Cargo Ship Card (x1)	Přímo na jih od Evil Forest
4. Healing Shore	Chocobo's Forest	Choco dostane schopnost Reef (mělká voda)	Na pláži ležící severozápadně od Cleyry
5. Abandoned Beach	Chocobo's Forest	Phoenix Pinion (x9), Phoenix Down (x5), Peridot (x12), Diamond Gloves (x1)	Na Outer kontinentu hledejte kousek na východ od Black Mage Village
6. Cold Field	Chocobo's Forest	Echo Screen (x5), Hi-Potion (x7), Tent (x3), Theater Ship Card (x1)	Jižnější část Lost kontinentu, východně od Esto Gaza
7. Forgotten Lagoon	Chocobo's Lagoon	Gysahl Greens (x8), Ether (x5), Hi-Potion (x7), Dragon's Claws (x1)	Mělčina u ostrůvku ležícím jižně od Lost kontinentu
8. Faraway Lagoon	Chocobo's Forest	Potion (x37), Magic Tag (x6), Shield Armour (x1), Gaia Gear (x1)	Na mělčině severozápadně od Oeil-wertu, jihovýchodně od Water Shrine
9. Abandoned	Chocobo's Lagoon	Soft (x6), Ether (x4), Feather Boots (x1), N-kai Armlet (x1)	Mělčiny na jihozápad od Black Mage Village
10. Bird's Eye Lagoon	Chocobo's Forest	Potion (x8), Phoenix Down (x4), Ether (x3), Magician Robe (x1)	Mělčiny u ostrůvku na severozápad od Dragon's Gate
11. Small Beach	Chocobo's Forest	Remedy (x4), Elixir (x2), Rising Sun (x8), Oak Staff (x1)	Od Chocobo's Forest jděte na jih a hledejte podivně tvarovaný ostrůvek
12. Dawn Lagoon	Chocobo's Lagoon	Choco získá schopnost Mt (lezení po skálách)	Naleznete jej jihovýchodně od Trena
13. Forbidden Forest	Chocobo's Forest	Ether (x7), Elixir (x2), Wing Edge (x10), High Mage Staff (x1)	V kráteru východně od Dali
14. Green Plains	Chocobo's Forest	Choco získá schopnost Ocean (veškeré vodstvo)	Najdete ho na náhorních planinách severozápadně od Evil Forest (není na pláži)
15. Dusk Plains	Chocobo's Lagoon	Phoenix Down (x12), Ore (x14), Kaiser Knuckles (x1), Iron Man Card (x1)	Na severovýchod od jihozápdního Qu's Marsh
16. Forgotten Plains	Chocobo's Forest	Ore (x17), Ether (x5), Opal (x14), Demon's Mail (x1)	Prohledejte skály na jih od Ip-sen's Castle
17. Sea At Dusk	Chocobo's Lagoon	Phoenix Pinion (x15), White Robe (x1), Diamond (x1), Masamune Card (x1)	Severně od Wind Shrine, Severovýchodně od Oeilwertu
18. Ocean	Chocobo's Lagoon	Ore (x27), Light Robe (x1), Whale Whisker (x1), Alexander Card (x1)	Na západ od Everlang Island (ostrov se stopami chocobů, ležící západně od Oeilwertu)
19. Cold Lagoon	Chocobo's Forest	Peridot (x11), Opal (9x), Sapphire (x15), Topaz (x19)	V zátoce položené na západ od Fire Shrine
20. Mist Ocean	Chocobo's Forest nebo Chocobo's Lagoon, podmínkou je, abyste měli všech 6 Chocograph Piece	Choco získá dovednost Sky (létání)	Severně od Alexandria Harbor leží dva ostrůvky
21. Outer Island	Chocobo's Garden	Amethyst (x21), Garnet (x16), Genji Armour (x1), Ragnarok (x1)	Severovýchodně od Desert Palace
22. Outer Island 2	Chocobo's Lagoon	Sapphire (x11), Circlet (x1), Pumice Piece (x1), Hilda Garde 3 Card (x1)	Malý ostrůvek severozápadně od Desrt Palace
23. Fairy Island	Chocobo's Garden	Potion(x33), Annoyntment (x15), Holy Miter (x1), Dark Matter Card (x1)	Ostrov jihozápadně od Iifa Tree
24. Forgotten Island		Ribbon (x1), Rebirth Ring (x1), Amethyst (x13), Ark Card (x1)	Ostrov tyčící se jižně od Lost kontinentu

SOUNDTRACKY Z FF

Na 4. CD před vstupem do Iifa Tree se zastavte v Black Mage Village. Jděte do hotelu a zde si promluvte s mágem u gramofonu. Hudba vycházející z gramofonu je originální soundtrack z *Final Fantasy III*. Po skončení celé hry u nápisu The End bude hrát další, pro hráče znalé předchozích dílů, velmi známá hudba, kterou si můžete poslechnout v sedmém díle *FF*.

RYCHLEJŠÍ ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNÍ VAŠICH POSTAVIČEK

Pokud budete potřebovat na konci 3. CD nebo na začátku 4. CD co nejrychleji získat zkušenosti, zastavte se na Vile Island. Zde si to můžete rozdat s roztomilými ovečkami Yany (na 72. levelu má 19465 HP a 3378 MP), které jsou trošku agresivnější, než byste čekali. Ovšem abyste si nemysleli, že je jen tak povraždíte a nic se vám nestane, zde máte popsáno něco málo z jejich útoků:

Snort - jejich nejničivější eliminační útok, kterým vás odfrknou jak mouchu, a do konce souboje s postiženou postavou nemůžete bojovat.

Meteor - k tomuto útoku, myslím si, není co dodávat. Na hlavu vám spadne z nebe balvan a nelze se proti němu nijak bránit, poněvadž tento útok není elementární.

Virus Powder - útok, který vám neuškodí ani tak na těle, jako spíše na mysli. Pokud se povede, bude postava napadena virem, a pokud jej nestačíte vakcínou zneškodnit, nedostane napadený jedinec po skončení souboje žádné zkušenostní body.

IPSEN'S CASTLE

Po vstupu do lokace se od vás Amarant trhne a vy si můžete přeměnit skupinku, se kterou se vydáte na průzkum. Vyběhněte po schodech a vstupte do dveří. U Kumoola si můžete uložit hru a dokoupit zásoby. Po laně sjeďte do díry, žebříkem v zadní části místnosti vylezte na balkon a ve věži přeběhněte do sousední díry. Slezte po žebříku dolů a vyběhněte po schodech. Vyskočte na další žebřík a vylezte až nahoru, do místnosti s červeným kobercem. Výtahem vyjeďte do malé místnosti, kde se opět setkáte s Amarantem. Ze zdi seberte čtyři zrcadla a po zlikvidování bosse si jděte uložit hru ke Kumoolovi. Jděte o místnost zpět a nově vzniklou cestou se dostaňte do místnosti s výtahem. Sjeďte dolů, vázu z levého podstavce přesuňte na prostřední a z pravého na levý. Z meče se přenese energie do vázy napravo a z ní si potom seberte Ancient Aroma. Opusťte hrad a u východu se střetnete se zbytkem party, ale bez Amaranta. Vraťte se do hradu a naleznete jej v místnosti pod mooglem. Konečně můžete z hradu odejít a na lodi si vybrat lidi do skupinky.

SVATYNĚ

Po sebrání zrcadel v Ipsen's Castle se vám zpřístupní čtyři svatyně: vzduchu, vody, ohně a země. Na jih od Ipsen's Castle naleznete ve vodě Water Shirne v podobě vodního víru. Zde se od vás odtrhne Dagger a Eiko. Severovýchodně od Esto Gaza je Fire Shrine, kde zůstane Amarant s Freiou. Wind Shrine se nachází jihovýchodně od Oeilwertu. Je ho velmi obtížné najít, ale pokud se vám ho povede najít, budete se muset prozatím rozloučit s Vivim a Steinerem. Poslední ze svatyň, Earth Shrine, naleznete kousek na jihozápad od Desert Palace, v místech, kde probíhá zemětřesení. Nyní si hru raději uložte, protože nikdy nevíte, co vás kde čeká. Po vstupu do Earth Shrine utíkejte se Zidanem a Quinou do nitra jeskyně, dokud se Zidane nezastaví. Bohužel stojíte na pasti, proto hned, jakmile to bude možné, vyskákejte z pasti ven a před tím, než vložíte zrcadlo do podstavce, připravte se na konfrontaci s dalším bossem. Po vložení zrcadla se bude hra po chvilkách přepínat na různé dvojice, až nakonec skončí u Zidana s Quinou, se kterými porazte Guardiana. Po návratu na loď si vyberte postavy do skupinky k Zidanovi a můžete vyrazit hledat Shimmering Island. Ten najdete kousek na jihovýchod od Esto Gaza.



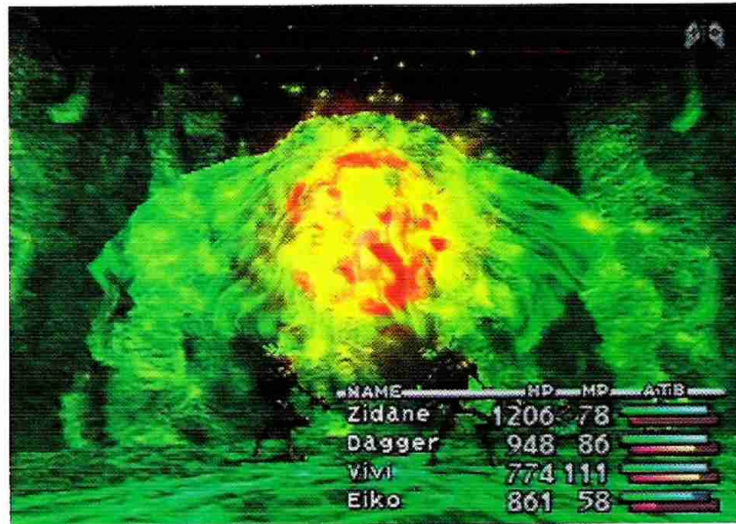
MAPA

Ještě než se vydáte do třpytivého ostrova, máte poslední šanci splnit postranní úkol s kávou, protože několik lokací bude zanedlouho navždy uzavřeno.

TERRA

Po rozhovoru s pilotem lodi Invicible se vydejte za neznámou dívkou a sledujte ji až na konec mostu, kde slezte po pavučině dolů, a po pavučině vlevo se dostanete až k ní. Utíkejte dál, vyběhněte po schodech nahoru, až dorazíte do Zidanova domova Bran Balu.







BRAN BAL

Po FMV sekvenci Dagger omdlí, a proto ji musíte najít nějaké místo, kde by si odpočinula. Na rozcestí jděte cestou vlevo a zavítejte do nejbližšího domku. Po menší konverzační vložce se vydejte okolo jezírka na procházku. V jednom z domků naleznete v koši uvězněného moogla Moorocka, kterého hned využijte a uložte si u něj hru. V sousedním domě seběhněte po schodech do podzemního patra. Zde si promluvte s dívkou nejblíže ke kameře a pak ji následujte do horního podlaží. S Eiko utíkejte k velkému kameni a vezměte do party Quinu, vyjděte dveřmi napravo a utíkejte k rozcestí. Po cestě si promluvte s Vivim a Amarantem. Projděte zeleným světlem, promluvte si s dívkou a hra vás přepne na Zidana. V dalším obraze se odehraje další rozhovor mezi Zidanem a neznámým mužem - Garlandem. Následujte jej a dostanete se do poslední části 3. CD.

PANDEMONIUM

Sledujte Garlanda až k místu, kde Zidane upadne do bezvědomí. Odteď se hra bude odvíjet sama, pouze budete muset bojovat proti nepřátelům. Po souboji na prostranství s vřídly získáte opět kontrolu nad Zidanem. Dveřmi napravo projděte až k Moorockovi, zde si uložte hru, popřípadě vyměňte členy ve skupině a jděte zpět nalevo. Dojdete do místnosti, ve které jsou na zemi malé lampy. V horní části místnosti stiskněte tlačítko a projděte mezi lampami, aniž byste se dotkli některé z rozsvícených. Po překonání opičí dráhy v daném limitu přeběhněte po světelném mostě a u podivné skulptury nastavte hodnotu na 4 a jděte dál. Plošinka vás vyveze do druhého patra a ze třetího patra vás odveze do místnosti, ze které se teleportem dostanete do další místnosti s teleporty. Dostaňte se až k mooglovi a uložte si u něj hru. Zde můžete naposledy přeměnit sestavu ve vaší tlupě a připravit ji na finální souboj 3. CD. Nejprve si to musíte rozdat s Kujovým Stříbrným drakem, potom přijde na řadu Garland a nakonec si to rozdáte se samotným Kujou. Nad ním nikdy nevyhrajete, protože vás smete Ultimou, ale nemusíte se bát, hra pro vás neskončí. Po FMV sekvenci, v níž Kuja ničí vše kolem sebe, se k Zidanovi přidá Dagger a spolu s ní se jděte teleportovat do Bran Balu, abyste mohli zachránit jeho obyvatelky. Na palubě Invicible se naposledy pomazlete se třetím diskem a vložte poslední, čtvrté CD.



4. CD

MAPA

Po krátké konverzaci v Black Mage Village si dokončete všechny postranní úkoly a trochu si vytrénujte partu. Pak už jen zaleťte k Iifa Tree a připravte se na řadu bossů.

IIFA TREE

Hned po příletu do Iifa Tree se na vás vyřítí haldy Stříbrných draků, ale naštěstí vám přiletí na pomoc Cid, který jich většinu zničí. Po proniknutí do silového pole začne souboj s prvním bossem.

NOVA DRAGON

(Level 67, 54940 HP, 9999 MP)
Pokud máte trochu vytrénovanou partu, neměl by vám drak dělat problémy. Většina z jeho útoků je v rozmezí škod 1000 až 2500 HP, dále navíc s oblibou counteruje útoky, takže je třeba si trochu dávat pozor na stav vašich HP. Pokud máte ve skupině Steinera, je nejjednodušší používat dovednost Shock. Pokud se navíc dostane Zidane do Trance módu, neměl by vám drak dělat žádné větší problémy.

MEMORIA

Nacházíte se v zemi vzpomínek, kde se Zidanem na začátku promluví Garland a spraví ho o situaci. Poté si můžete přeskupit lidi, se kterými půjdete do paláce, a můžete vyrazit. Moje skupinka čítá Zidana (co jiného mi zbývá), Viviho (nikdo jiný nekouzlí Meteor a Flare), Quinu (použitý jako pomocný charakter hlavně díky dovednostem Mighty Guard a White Wind) a Steiner (dobrý útočník s dovedností Climhazzard a Shock, s Vivim je navíc použitelný i jako náhražka kouzelníka).V dalším obraze se naskytne příležitost se ještě vrátit na Invicible, pokud si jste sebou jisti, pokračujte dál a připravte se na dalšího bosse. Souboj začne naprosto normálně jako každý jiný, ale nastoupí proti vám příšera se čtyřma rukama, první ze čtyř Strážců chaosu.



MALIRIS

(Level 72, 59497 HP, 3381 MP)
S tímto bossem budete mít možná trochu problémy. Pokud máte v partě Quinu a naučili jste ho Mighty Guard (viz minulá část návodu), tak po jeho zakouzlení se stane souboj jednodušším. Maliris je poněkud náchylnější k prochladnutí, proto mu občas můžete s Vivim dát malou spršku. Těsně před samotnou smrtí Maliris použije útok Raining Swords, který zasáhne všechny postavy.

Pokračujte dál a po krátké vzpomínce na Alexandrii si u jejích trosek uložte hru. Proběhněte místností s levitujícími předměty a o obraz dál si prohlédněte vzpomínku Dagger na útěk z Madain Sari. Vyběhněte po schodech nahoru a uvidíte oko (Invicible). Po krátkém ujasňování, komu vzpomínka patří, se vydejte po schodech nahoru, kde na vás čeká druhý Strážce chaosu.

TIAMAT

(Level 72, 59494 HP, 3381 MP)
Tiamat nepředstavuje moc velký problém, ale jedním z jeho útoků je i Snort, takže by se relativně vyhraný souboj mohl během chvilky změnit ve vaši noční můru. Nejjednodušší strategie je většinou ta nejúčinnější, proto doporučuji rubat to do něj hlava nehlava a občas mu na přilepšenou poslat nějaký ten meteor na hlavu.

Po likvidaci dalšího strážce chaosu vyběhněte do oka a ocitnete se v ruinách. Utíkejte až do části, kde se na pozadí odehrává kolize dvou planet. Zde následuje další rozhovor s Garlandem. Na hradě si uložte hru a uzdravte si skupinku. V následujícím obraze uvidíte Quinu, jak plave ve vodě a následně se i topí, dokud ho Zidane nepřesvědčí, že se mu to jen zdá. Nyní můžete, ale nemusíte, zkusit změřit síly s Hádesem, ale než se na něj vypravíte, trochu si přeházejte kameny v menu Ability. Základem je mít ve skupině Viviho, abyste mu odebrali schopnost Return Magic, protože když na vás Hádes sešle některý ze svých nejsilnějších útoků, tak mu Vivi jeho kouzlo vrátí a doplní mu tím energii. Na místo toho dejte Vivimu kámen do schopnosti High Tide a Clear Headed. Další výhodu získáte, pokud si namísto Quiny vezmete Eiko, té dáte stejně jako Vivimu a ostatním kámen do Clear Headed a Half MP. U ostatních změňte kameny také tak, abyste se dostali co nejrychleji do Trance módu a měli jste co nejvíce HP. Po samotné přípravě se podívejte vpravo a promluvte s neznámým hlasem, odpovězte dolní odpovědí a začne souboj.

HÁDES

(Level 92, 55535 HP, 9999 MP)
Bojujte klasickou metodou. Se Steinerem používejte Climhazzard, Zidanem normální útok, Vivim Meteor, a pokud vám zbyde čas, tak s Eiko používejte Holy. S touto strategií a trochou šikovnosti by se vám mělo podařit Hádese zlikvidovat za chvíli beze ztrát na životech.

Po vyhrání souboje s Hádesem se vám otevře možnost použít tzv. Legendary Synthetic Shop, ve kterém máte možnost získat ty nejvzácnější věcičky, včetně Pumice, který obsahuje nejsilnějšího Eidolona Arka. Proto si nyní jděte uložit hru, a po-









EXCALIBUR A EXCALIBUR II - NEJSILNĚJŠÍ STEINEROVY ZBRANĚ?

Jednou z nejsilnějších zbraní Adelberta Steinera je meč Excalibur s dovedností Climhazzard (útok, který nevychází z žádného elementu a zasáhne všechny protivníky). Ten získáte poněkud obtížněji, ale o to je odměna sladší ;o) V aukční síni kupte tyto předměty: Griffin's Heart, Doga's Artifact, Une's Mirror a Rat Tail. Ty poté prodejte chlápkovi v Synthetic Shopu, tlouštíkovi a dobrodruhovi před kavárnou. Tím se vám v aukci zpřístupní další potřebný předmět, kterým je Magical Fingertip, ale bohužel se dříve než na 4. CD v nabídce neobjeví. Ten pak darujete v Daguerreu stařííkovi stojícímu u člověka hledajícího knihu o Eidolonech a za odměnu dostanete Excalibur.

Bezesporu nejsilnější a nejobtížněji získatelná zbraň je Steinerův Excalibur II. Získat ho se poštěstí jen opravdovým mistrům, protože podmínka, po jejímž dodržení meč naleznete, je dost drsná. Pokud se vám povede projet celou hru a porazit v poslední části 4. CD Licha, než se vám přehoupne časomíra přes hranici 12 hodin, v pravé části místnosti Memoria/Gate to Space se vám objeví!



kud máte Cinovo kladivo (viz rámeček Stellazzio) a chcete si prohlédnout speciální zakončení, vytvořte si ještě jednou tu samou pozici, v níž se za žádnou cenu kladiva nezbavujte. Pokračujte s jednou ze dvou pozic. Po opuštění oceánu se připravte na souboj s dalším ze čtyř Strážců chaosu, tentokrát s vodním nádechem.

KRAKEN

(Level 72, 59496 HP, 3380 MP + 2 chapadla Level 71, 18169 HP, 3339 MP)
Kraken nepředstavuje prakticky žádný problém, protože jeho útoky jsou založeny na bázi vodního, popř. ledového elementu. Nejdříve se zbavte otravných chapadel a teprve pak se pusťte do samotného Krakena. Nedoporučuji používat kouzla typu Water nebo Leviathan, protože byste tím Krakenovi akorát doplnili energii.

Pokračujte po schodech dále nahoru a v místnosti s hodinami prozkoumejte dolní balkon. Uložte si hru a pokračujte dál dveřmi, které nikam nevedou. Vylezte po žebříku nahoru a v levém dolním rohu spodní plošiny si seberte Mace Of Zeus, nejsilnější Viviho zbraň (obsahuje ničivý útok Doomsday, který zasáhne temnou silou vše, včetně vás). Vylezte do místnosti se třemi dveřmi a jděte k některým z nich. Zjeví se vám skutečná podoba místnosti a s ní i poslední ze čtyř Strážců chaosu.

LICH

(Level 71, 58554 HP, 9999 MP)
Docela tuhý boss, ale pokud máte v inventáři pár Phoenix Downů, nemáte se čeho obávat. Jediné, co by vám mohlo trochu dělat problémy, by mohly být zemní útoky, ale zakouzlením Float je neutralizujete a poté už stačí pár šikovných útoků a s Lichem je amen.

U levých dveří se skrývá save point a po uložení pozice vykročte do prázdna. Držte šipku nahoru, dokud se nedostanete k mlhovině, a posledním rozhovoru s Garlandem se vydejte hledat Crystal. Utíkejte po cestě z krystalů, dokud se nedostanete ke kouli, kde si můžete uložit hru a zároveň se teleportovat ke vstupu do Memorie (zpět ale musíte po svých). Jestliže jste pevně rozhodnuti skoncovat s Kujou, vstupte do mlhoviny a po vřelém přivítání s Kujou si to rozdejte s jeho příšerou.

DEATHGUISE

(Level 74, 55535 HP, 9999 MP)
Asi vám nastanou problémy. Hned na začátku souboje vás Deathguise obdaruje meteoritem, a pokud vám někoho zabije, budete mít pramalou šanci, že ho stačíte do konce souboje udržet naživu. Pokud se vaše energie sníží pod polovinu, rychle se začněte léčit, protože útokem spin zasáhne Deathguise všechny vaše postavy a potom už může být na léčení pozdě. Pokud s sebou máte Steinera, používejte nekompromisně Climhazzard a s Zidanem v Trance zase Grand Lethal.

Ihned po souboji si jděte o obraz nazpátek uložit hru a vyléčit partu. Teď máte poslední možnost návratu do normálního světa, ale pokud ji nevyužijete, připravte se na souboj se samotným Kujou.

KUJA - TRANCE

(Level 76, 55535 HP, 9999 MP)
Čeká vás souboj, který lze popsat charakteristikou „všichni vs. Flare". Kuja je dost silný a nebezpečný protivník, a proto vždy nechávejte postavu (nejlépe dvě) určenou k léčení připravenou k uzdravení, popřípadě oživení ostatních. Pokud nejste sebevrazi a hrajete spíše na jistotu, doporučuji používat jako útok pouze Steinerův Climhazzard. Viviho magie asi moc nepomůže, protože její účinek je mnohdy dost směšný. Sekat se Zidanem do Kuji má smysl, pouze pokud jste v Trance, a to pak je lepší používat některé ze speciálních dovedností pro Trance. Rovněž lze velmi dobře využít Amarant díky dovednosti Aura, se kterou máte alespoň klid od případného oživování padlých. Kuja na vás bude s oblibou sesílat Flare a Flare Star (Flare na všechny), ale jakmile bude mít na kahánku, začne si honem doplňovat energii Curagou. Po jeho zničení udělá sebevražedný útok Ultimou a všechny tak pošle na onen svět.

Probudíte se na neznámém místě, kde k Zidanovi promluví neznámý hlas a řekne mu, jak to ve skutečnosti je se životem a smrtí. Vyberte si postavy, se kterými se utkáte ve finálním souboji *Final Fantasy IX* a ostatní postavy předají vyvoleným zbytky své energie.

NECRON

Oproti očekávání Necron určitě nepatří mezi nejtěžší z bossů, ale pokud nebudete dostatečně připraveni na jeho útoky měnící status, můžete skončit tak, že si v pomatení smyslů vybijete celou skupinku sami. U většiny Necronových útoků ani nezáleží na tom, kolik máte HP, protože vás buď zabije, nebo vám zbyde jen 1 HP. Pokud jste vydýchali Kuju, tak byste měli být schopni rozsekat Necrona na nudličky a završit tak putování po devátém světě *Final Fantasy*.

Uf, je to za námi, teď už nezbývá než zase čekat na *Final Fantasy X*. Na shledanou třeba u návodu na něj, i když to bude ještě nějaký čas trvat, a tak se raději těšte na úplné dokončení návodu na *FFIX* v příštím čísle, kde vás čekají tajné lokace chocografů, přístupné pouze pro Zlatého chocobu, dále pak zjistíte skutečné jméno princezny Dagger a její matky a nakonec pro skutečné profíky výpis těžko dostupných karet.

Lukáš Kolínský





OMLUVA

Bohužel se do minulého vydání vloudil tiskařský šotek a trochu pozměnil jedno tlačítko u cheatu na zpřístupnění Blackjacka. Správná kombinace je R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ◎, ↓, △, L2, R1, R2, L1, □, □. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte signál. Stiskněte ⊗ a můžete hrát Blackjack.

DOWNLOAD

NOVÝ DISK JE O KOLECH, AUTECH, BRUSLÍCH, ODPOVÍDÁNÍ A FENOMÉNU RPG.



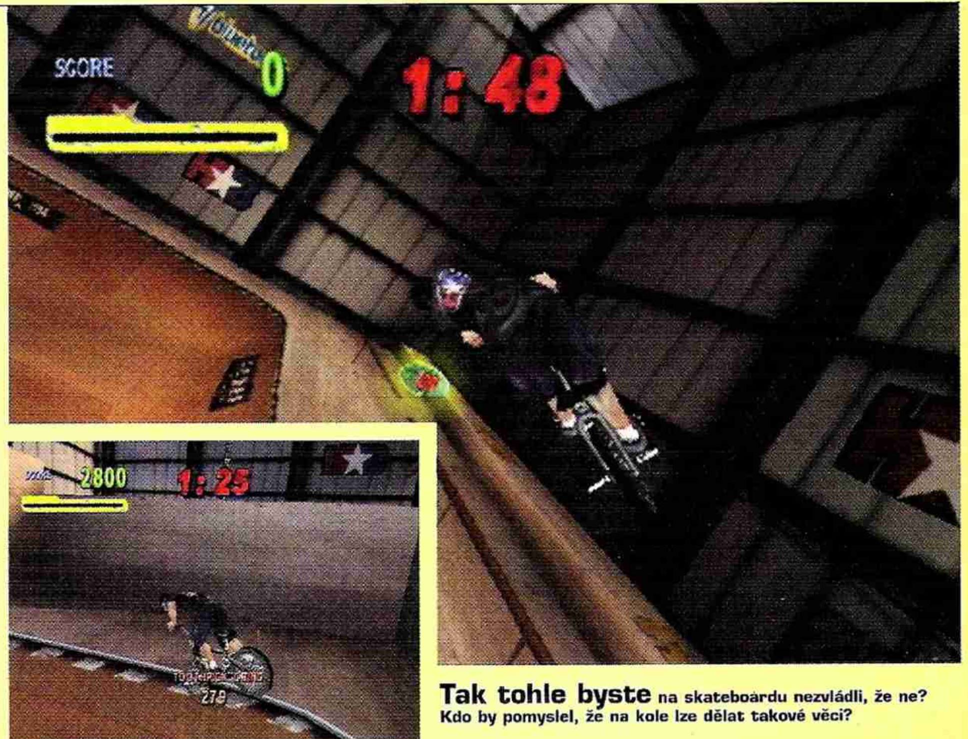
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu
playstation@score.cz
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

První rok nového tisíciletí možná vejde do dějin videoher coby rok jestřába - tak úžasný, návykový a po všech stránkách skvělý byl *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Activision nicméně doufá, že letošní rok, tedy 2001, se ponese i ve znamení jiného jména, totiž Mata Hoffmana. A my vám nabízíme příležitost osahat si to na vlastní kůži už teď. Kromě *Mat Hoffman's Pro BMX* jsme na disk zařadili některé z vůbec nejlepších her roku 2000, a to včetně *Tony Hawk's 2*, *Driver 2* a *Spyro 3*, takže se račte královsky bavit.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 37

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Tak tohle byste na skateboardu nezvládli, že ne? Kdo by pomyslel, že na kole lze dělat takové věci?

Mat Hoffman's
Pro BMX

■ **VYDAVATEL**	Activision
■ **ŽÁNR**	BMX simulátor
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Mat Hoffman's Pro BMX používá stejného enginu jako fantastický *Tony Hawk's Pro Skater 2* a vše nasvědčuje tomu, že se stane pro nadšence do BMX tímtéž, čímž byl *TH2* pro prkýnkáře. A tak zatímco v *Hawkovi 2* jste měli pocit, že skutečně brousíte obrubníky a zábradlí, v *Matu Hoffmanovi* zase cítíte tvrdé sedlo, pevně svíráte řidítka a snažíte se to na kole pořádně roztočit. V našem exkluzivním demu máte příležitost si vyzkoušet jízdu na BMX v roli samého Mata anebo stejně talentovaného Mika Escamilly. Ale musíte být zatraceně rychlí. Na všechno máte pouhé dvě minuty. Panebože.

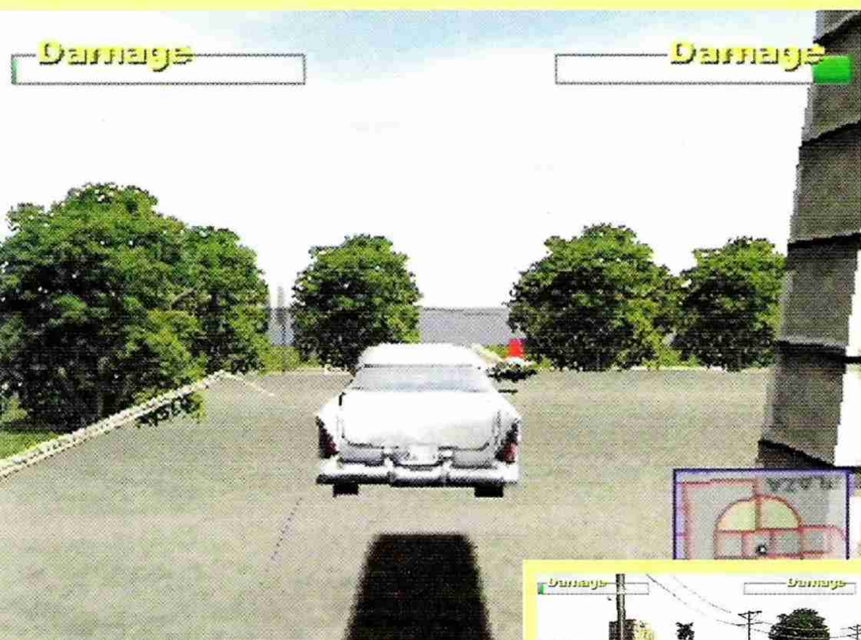
■ **Ovládání**

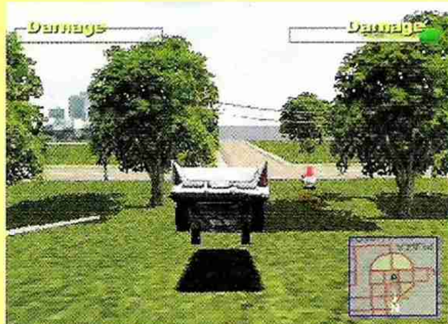
R1	Otočka doprava ve vzduchu
L1	Otočka doleva ve vzduchu
R2	Otočka doprava o 180°
L2	Otočka doleva o 180°
▢	Triky ve vzduchu
△	Grind/zpomalovací triky
⊗	Přeskok/při stlačení zrychlení
◯	Otočkové triky

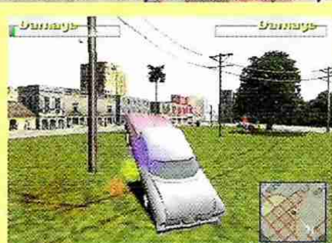


■ **Další rysy**
V konečné verzi hry budete moci hrát jako jeden z osmi špičkových BMX jezdců, a to včetně Coryho Nastazia, Simona Tabrona a přirozeně i Mata a Mika. Každý jezdec má své vlastní triky. Vás přitom čekají tři různé režimy pro dva hráče - H-O-R-S-E, Demolition Derby a Graffiti - plus spousta tratí, od U-ramp v halách až po tratě na asfaltu a štěrku.

■ **Další informace:**
Kompletní playtest *Mat Hoffman's Pro BMX* přineseme v některém z příštích čísel. Snad. Konečně.







Jen mu dejte na frak. Ať ten hajzl lituje, že kdy vůbec zavítal do Havany.

Driver 2

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Do města se vrátil Tanner a kolem místních zločinců se začíná zatahovat smyčka. A Tanner se jako obvykle vydává do terénu přísně utajeně. Naše demo vám nabídne možnost projet se po Havaně, kde musíte dohonit a zničit bourák z padesátých let, co zrovna jede před vámi. Není tu žádný časový limit, ovšem pokud vám nepřítel zmizí z očí, je konec, takže buďte ostražití a nesundávejte nohu z plynu.

■ Ovládání

R1	Klakson
L1	Volant
L2	Podívat se doleva
R2	Podívat se doprava
L2+R2	Podívat se dozadu
◎	Brzda
△	Ruční brzda
⊗	Plyn
◎	Zrychlení
	Změnit perspektivu

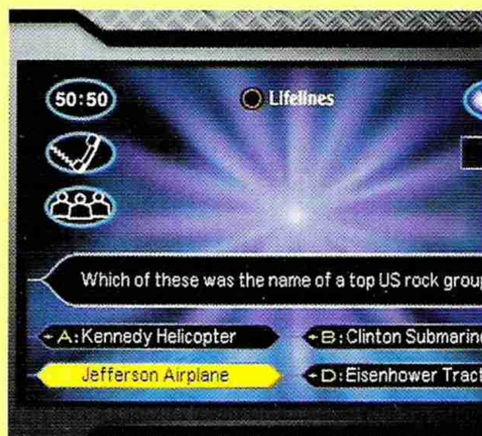
■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje mise v Havaně, Las Vegas, Chicagu a Riu, dále režim pro více hráčů s honičkami na rozdělené obrazovce a také speciální hry. Rovněž můžete z auta čas od času vyskočit a prohledat ulice.

■ Další informace

Jeďte rychle k našemu playtestu v *PSM32*.







Milion vám nedáme, ale zato bychom měli tohle demo.



Who Wants To Be A Millionaire?

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNR	Kvíz
■ PROGRAM	Hratelné demo

Hra o milion se stává fakt fenoménem: nejenom, že to je jeden z nejsledovanějších televizních pořadů na celém světě, teď se objevil i ve verzi stolní hry, a dokonce i ve formě veleúspěšné videohry od Eidosu. V reálném životě si účastníci soutěže - pokud jsou opravdu chytří a sečtělí - mohou odnést domů hezký melounek. V našem demu si můžete zahrát o nějakých 8.000 liber, byť samozřejmě nemůžete počítat s tím, že byste si je odnesli domů. Ale otázky jsou zde stejně těžké jako ve skutečnosti - jsme si jisti, že své šedé kůře mozkové dáte pořádně zabrat a že čas od času sáhnete i po nějaké berličce, jakou je rada od publika nebo telefonická konzultace s kamarádem. A je tu i stejný moderátor jako v televizi, bohužel v té anglické, takže pana Čecha se nedočkáte. A celé je to v angličtině!

■ Ovládání

⊗	Výběr odpovědi
◎	Možnost nápovědy

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje několik různých režimů, jako třeba Faster Finger, Head-To-Head-To-Head, a taky samotnou soutěž o velké prachy. Ani v konečné verzi ovšem moderátora neuvidíte, pouze uslyšíte, a pokud ovládáte angličtinu, dočkáte se všech těch skvělých frází, které se nám snad ani nemohou omrzet.

■ Další informace:

Všechny vaše otázky už předem zodpověděla minirecenze v *PSM32*, kde si hra nevedla moc dobře, především kvůli jazykové bariéře.



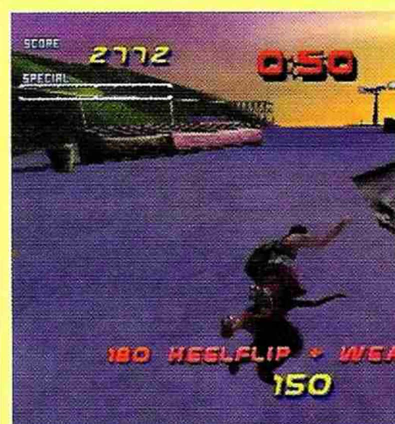






Pořád vpřed. S *Legend Of Dragoon* se ocitnete v důvěrně známém RPGčkovém prostředí: čeká vás boj proti různým příšerám a taky nějaké ty rozhovory.







Varování! Závislost na téhle hře je zhoubná, nebezpečná a přichází záhy!

Legend Of Dragoon



■ **VYDAVATEL** SCEE
■ **ŽÁNR** RPG
■ **PROGRAM** Hratelné demo

Hra *Legend Of Dragoon* se rodila tři roky a i hráčům slibuje dlouhodobější zážitek, byť asi kratší než ony tři roky. Je situována do důvěrně známého RPGčkového světa kouzel, mečů a draků a vy se ve hře máte ponořit do tajemného příběhu. Račte se s ním seznámit prostřednictvím našeho dema, kde si ve střídavých (tahových) soubojích vyzkoušíte boj proti vašim budoucím nepřátelům. Rovněž se vám dostane jisté instruktáže, to aby se vám s těmi meči lépe zacházelo.

■ **Ovládání**

△	Inventář
○	Výstup z menu/útěk
✕	Vybrat útok/konverzace

■ **Další rysy**

Kompletní verze hry vám umožňuje hrát v roli jedné z devíti různých postav a naplňovat svůj osud osvobozováním druhých lidí z područí tyrana. Souboje probíhají na tahové bázi, navíc se během nich můžete učit nové schopnosti, a ty pak použít v příštích bitvách.

■ **Další informace:**

Playtest této hry najdete na straně 35.

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ **VYDAVATEL** Activision
■ **ŽÁNR** Skateboardový simulátor
■ **PROGRAM** Hratelné demo

Bez diskuse nejlepší skateboardový simulátor na světě a jedna z nejnávykovějších her, které jste kdy viděli. Hrát *Tony Hawk's Pro Skater 2*, to je prostě jedna radost. Naše demo vás vrhne na prkénko do skateboardového parku v Marseille, kde můžete řádit (tj. skákat, otáčet se, klouzat se apod.) zcela dle tužeb svého srdce. Ale pozor! Tak úplně jednoduché to není... můžete na tom totiž pěkně „ulítnout".

■ **Ovládání**

✕	Výskok
△	Grind
□	Flip
○	Grab
L2	Přehodit si skateboard

■ **Další rysy**

Kompletní hra má osm úrovní (pět volných a tři soutěžní parky), kariérní režim, kde se můžete vyšplhat až do profesionálních výšin, zkoušet těžší a těžší úrovně a za úspěchy inkasovat prachy na dřevo. Nechybí tu ani editor tratí, umožňující vytvořit si vlastní skateboardové parky.

■ **Další informace:**

Skočte na skateboard a uhánějte k našemu playtestu v čísle 31.



Spyro Year Of The Dragon

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Plošinovka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Třetí (a na PS1 poslední) dobrodružství malého roztomilého dráčka je zatím jeho nejlepším, a tak vám nabízíme ještě jednou vynikající hratelné demo. Spyro honí chybějící vajíčka a ve třech úrovních, které najdete v tomto demu - Skatepark, Molten Crater a Seashell Shore - musíte sbírat drahokamy, kecat s každým, koho uvidíte, a plnit řadu úkolů. V soubojích s nepřáteli můžete sáhnout po svém ústním plamenometu anebo zaútočit fyzicky. Na cestě vás provází postavička jménem Sparx The Dragonfly - ta je ukazatelem vaší životní energie (tu zvýšíte požíráním motýlů a dalších malých potvor).



■ Ovládání

L1	Kamera
R2	Natočení kamery doprava
L2	Natočení kamery doleva
◎	Plamen
△	Kamera
□	Běžet
⊗	Výskok/plachtění

■ Další rysy
Ve hře si vychutnáte nejrůznější minihry a zahrajete si i v roli jiných postav, včetně klokanky Sheily a seržanta Byrda.

■ Další informace:
Více se o dráčkovi dozvíte v našem playtestu v *PSM32*.







Roztomilé! S tímhle drakem nemusíte bojovat, spíš se mazlit.



Ready 2 Rumble Round 2

■ VYDAVATEL	Midway
■ ŽÁNR	Box
■ PROGRAM	video

Velcí klauni boxerského světa jsou opět na scéně, tentokrát v doprovodu krále popu Michaela Jacksona a basketbalové hvězdy Shaquilla O'Neala (jako hosté se tu objeví i bývalý americký prezident Bill Clinton a novopečená senátorka, jeho choť Hillary). Děj je dokonce ještě rychlejší než v první hře a borci v ringu vám předvedou skutečně nevídané pohyby a šílenosti. V našem demu se můžete s rozkoší dívat na to, jak Afro Thunder, Jet „Iron" Chin a spol buší jeden do druhého hlava nehlava, a v důsledku toho se nemotorně potácejí po ringu.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED DO BUDOUCNOSTI





Komiksové boxerky: Ani v dalším dílu tohoto zábavného boxu si borci nic nedarují.

WDL: War Jetz

■ VYDAVATEL	3DO
■ ŽÁNR	Střílečka
■ PROGRAM	video

War Jetz, po *WDL: Thunder Tanks* pokračování řady *World Destruction League*, vás staví do ultra násilného futuristického prostředí, plného hitech tryskových letadel nemilosrdně bojujících mezi sebou.

V kompletní verzi hry se musíte účastnit bitevních turnajů, v nichž bojují krvelační piloti nad rozvrácenými městy celého světa. Souboje jsou o to těžší, že své úchylné nepřátele potkáváte ve velmi drsných podmínkách - v poryvech větru, sněhu, bláta, deště a písku. Plusem je nepochybně to, že máte k dispozici širokou škálu mohutných futuristických zbraní, s jejichž pomocí lze nepřátele doslova smést z oblohy. Dále jsou tu i vedlejší postavičky, s nimiž soutěžíte o nejvyšší cenu před zraky užaslých televizních diváků.





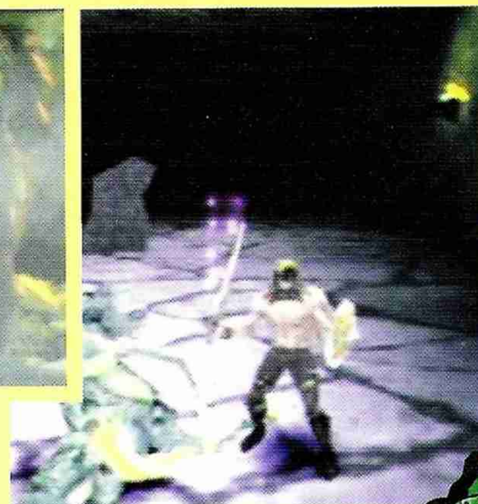
Trysková letadla mají velkou údernou sílu - *WDL* o tom nenechává nikoho na pochybách.

Warriors Of Might And Magic

■ VYDAVATEL	3DO
■ ŽÁNR	Akční adventura
■ PROGRAM	video

Nejnovější pokračování *Might And Magic* od 3DO - přicházející po zklamání jménem *Crusaders* (4/10) - je charakterizováno jako komplexní akční adventura obsahující souboje zblízka a úchvatné zvláštní efekty. Naštěstí díky našemu demu se můžete přesvědčit na vlastní oči. Hlavní hrdina Alleron byl obviněn z čarodějnictví a poslán do exilu. Tady musí v řadě dobrodružství dokázat, že je nevinný, ovšem jeho arcinepřítel Daria proti němu splétá temnou síť intrik. Hlavní důraz klade *Warriors Of Might And Magic* na souboje, ovšem obvyklé přestřelky teď nahradí šarvátky a potyčky zblízka. Měli bychom se dočkat i zvláštních bojových pohybů, jež by přiblížily děj blíže k hráčům.





Vítejte ve světě tajemna a kouzel. Ano, toto je magie.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...
ÚŽASNOU BOJOVKU **C-12**
PARÁDNÍ SOUBOJE V **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP**
ROZKOŠNOU **MUPPET MONSTER ADVENTURE**
PLUS: **WDL: THUNDER TANKS, VANISHING POINT, ISS PRO EVOLUTION 2 A SPOUSTU DALŠÍ AKCE!**



C-12



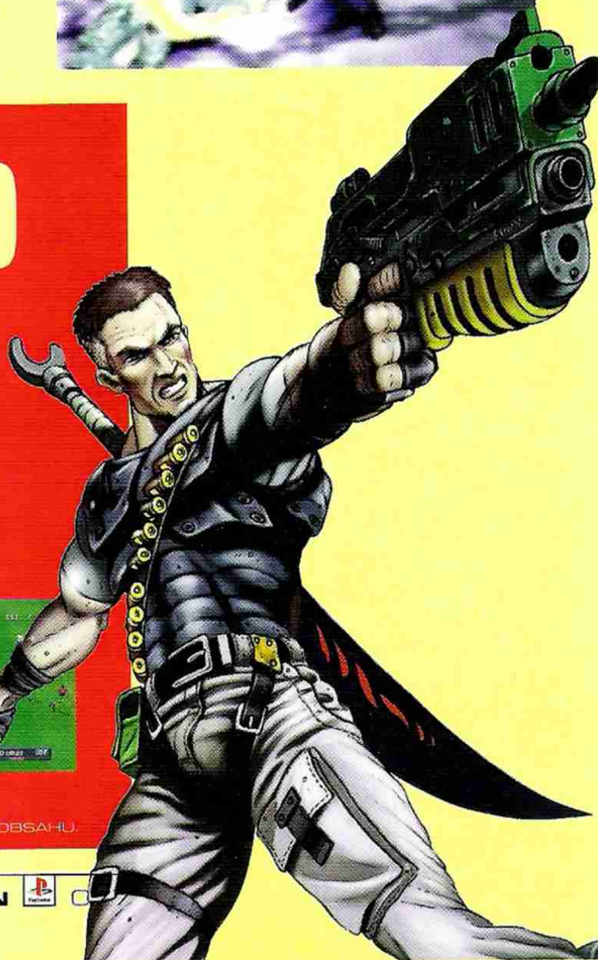
Ultimate Fighting Champ



Muppet Monster Adventure



ISS Pro Evolution 2



VYHRAZUJEME SI PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU.

PlayStation®2

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE

DUBEN
2001

OBSAH

S89 ZONE OF THE ENDERS

STRHUJÍCÍ PŘÍBĚH, ÚŽASNÁ GRAFIKA, PLYNULÁ HRATELNOST, OBŘÍ LÉTAJÍCÍ ROBOTI A DOST HITECH ZBRANÍ NA TO, ABY CELÉ TOKIO LEHLO POPELEM.



S81 HALF-LIFE



S86 QUAKE III REVOLUTION



S88 ONI

PS2 HARDWARE

PS2: Pěkně natvrdo

Paření on-line zas udělalo krok kupředu. Sony totiž oznámila, že hodlá rozšířit hardwarové schopnosti PS2 ještě do konce letošního roku.

Sony měla odjakživa v plánu udělat z PS2 mašinu poskytující kompletní „domácí zábavu", ne nabídnout pouze další herní konzolu. Současný příval periferních zařízení a doplňků, které by měly v několika příštích měsících zahltit japonské obchody, tuto strategii jenom podporuje.

Dlouho očekávaný HDD (Hard Disk Drive neboli prostě pevný disk), jenž nabídne úložný prostor o velikosti 40 GB (a to je fakt DOST!) plus 100 MB/s rozhraní (umožňující plynulý datový přenos z broadbandové sítě), by se měl v japonských obchodech objevit už letos v červenci.

Navíc Sony chystá spojit síly se společnostmi Namco a Sega - výsledkem by měla být zcela nová mašina postavená na PS2jkovém základě, jenž využije nejnovější a nejdokonalejší technologie optických vláken. Sestava bude obsahovat PlayStation 2, speciální monitor, videokameru a přípojku k broadbandové síti. Broadbandová síť umožní uživatelům přístup k síťovým hrám, elektronickému obchodu, digitální animaci a dalšímu internetovému obsahu vyžadujícímu rychlé síťové připojení.



V Japonsku by tato služba měla začít fungovat už koncem tohoto roku.

Pchá! Ale to ještě není všechno! Sony chce totiž na trh uvést kabel, jenž umožní připojení mobilních telefonů podporujících i-mode nejenom k PSone (viz strana 14), ale též k PS2. Kabel by se měl na japonském trhu objevit už koncem března.

A konečně výrobce jménem Sun Denshi uvádí již teď na trh 56K modem, doprovázený prohlížečem NetFront. Plánuje se i uvedení na evropský trh, a to někdy v průběhu roku. Sony Czech nám potvrdilo, že má v plánu posvítit si na internet i u nás. ■

SEGA SE VZDAVA

Spousta hudby pro PS2 pařany

Rozhodnutí Segy zastavit výrobu Dreamcastu a zaměřit se na vývoj nového software bylo pro PS2jkové pařany dobrou zprávou. Dlouholetý rival Sony plánuje v následujících měsících konverzi mnoha zajímavých dreamcastovských titulů.

Prvním vydavatelem, který se konverze ujme, bude Acclaim. Už v květnu by chtěl na trh uvést *Crazy Taxi*, přičemž koncem června by měly následovat další dva tituly, závody náklaďáků *18-Wheeler* a bojovka *Zombie Revenge*.

Prvním domovským segovským titulem, který učiní přeskok na novou platformu, bude úchvatně vyhlížející *Virtua Fighter 4*, odpověď Segy na *Tekken Tag*, pak ještě titul *Channel 5*, přičemž obou těchto her bychom se měli dočkat v průběhu září. *Space Channel 5* je taneční hra, podobná *Dance Stage Euro Mix* a *Jungle Book Groove Party*. Dalších 11 - dosud nepotvrzených - titulů ze segovského katalogu bychom se na PS2 měli dočkat ještě během letošního podzimu a příštího jara. ■



HRAČKY PRO MGS2

Snake prodělal plastickou operaci

Výrobce skvělých plastikových akčních figurek McFarlane Toys právě představil svou nabídku postaviček z *Metal Gear Solid 2*. Společnost vyráběla figurky už pro původní verzi a i druhá řada replik vypadá velmi lákavě.

Řada obsahuje sedm postaviček, včetně hlavního hrdiny Solida Snakea - s veškerým zbrojním arzenálem - i lotry jako Revolver Ocelota a Olgu. Totožnost dalších tří postaviček z *Metal Gear Solidu* je prozatím zahalena do oblaku tajemství, přičemž v on-line katalogu společnosti McFarlane spatříte pouze jejich nevýrazné kontury.

Poslední postavičkou je Metal Gear Ray, hmyzovitě vyhlížející útočný robot vytvořený organizací Synové svobody (Sons of Liberty). Ten sestává z šesti částí - pokaždé, když si zakoupíte jednu postavičku, získáte jako bonus jednu část robota, kterého si pak musíte sami sestavit (a možná se budete muset vypravit na přísně utajenou misi do New Yoku pro manuál).

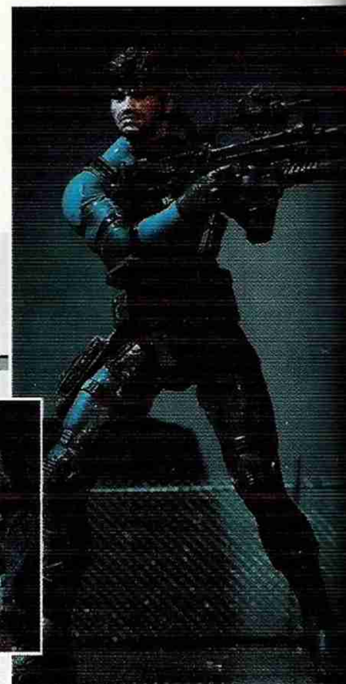
Modely by se měly v zahraničních obchodech objevit ve stejnou dobu jako *MGS2*, což je v průběhu léta. My si je budeme moci zakoupit na internetu. ■



PS2 STRUČNĚ

VŠECHNY NOVINKY O PS2, KTERÉ LZE OTISKNOUT.

Square finišuje na *Final Fantasy X*, prvním titulu této řady, který se objeví na PS2. Příběh se točí kolem mladého válečníka jménem Tidus, který se umí řádně ohánět mečem a právě se zamiloval do mladé dámy-kouzelnice. *Alone In The Dark: The New Nightmare* slibuje velké věci, ovšem teď společnost Infogrames oznámila, že se hra objeví i na PS2.V zásadě to bude tatáž hra, ale se šťavnatější grafikou a špičkovými FMV. **Pokud budeme mluvit o vysokoprofilových RPG, pak nelze nezmínit *Baldur's Gate 2*. Interplay oznámili, že pracují na konverzi písíčkové adventury *Dungeons And Dragons* pro PS2. Zda bude podporovat plánované on-line schopnosti PS2, to není dosud jisté, i když...** *PaRappa The Rapper* se možná vrátí na pódium, tentokrát ve znamení PS2. Hra byla ohlášena na nedávné konferenci v Tokiu a japonské tancechtivé publikum se na podmanivé rytmy může těšit už počátkem léta.



■ *MADDEN 2002* BY MOHLA BÝT PRVNÍ PS2 HROU S PODPOROU INTERNETU ■ THQ POTVRDILI, ŽE SE *SMACKDOWN 3* OBJEVÍ NA PS2 ■ *WINNING ELEVEN 5* – NEBOLI *ISS PRO 2* – BUDE V JAPONSKU VYDÁN PŘÍŠTÍ MĚSÍC.







Rebelie v laboratoři: Krvavý děj *Half-Life* staví vyděšené bezmocné vědce tváří v tvář hordám šílených vetřelců.



INVAZE VETŘELCŮ

Half-Life

KRÁLOVNA PCČKOVÝCH STŘÍLEČEK DORAZILA NA PS2.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Havas Interactive
- **VÝROBCE:** Gearbox
- **ŽÁNR:** Střílečka v první osobě
- **SPECIALITY**
  - Nové režimy pro více hráčů, speciálně napsané pro PS2.
  - Úplně nové úrovně vytvořené speciálně pro PS2.
  - Kooperativní a multiplayerové režimy.
  - Zbrusu nová technologie.
- **DATUM VYDÁNÍ:** Červen 2001
- **KONTAKT:** www.sierrastudios.com

Jednou ze silných stránek PS2 je to, že dává konzolovým pařanům příležitost sáhnout si i na tradiční PC tituly. Poslední klasikou, jež doznala konverze na PS2, je *Half-Life*, střílečka v první osobě, již mnozí považují za vůbec nejlepší PC hru všech dob.

Half-Life vás staví do role Gordona Freemana, výzkumného pracovníka Black Mesa Research Centre. Po neúspěšném experimentu s několika dimenzemi se prostor výzkumného ústavu zamoří odpornými mimozemšťany, reagujícími pouze na strašlivou palnou sílu. Na rozdíl od jiných tradičních PC titulů, jako *Unreal Tournament* (*PSM36* 8/10) a *Quake III* (viz str. 86), je tato hra vystavěna na silném příběhu, v jehož průběhu získáváte stále úchvatnější zbraně. Mimochodem vaši nepřátelé jsou velice inteligentní, takže pokud se schováte za nějakou opodál ležící krabici, jednoduše vás sejmou granátem. Naštěstí je ve vaší moci vetřelce totálně vyděsit, takže se otočí na kramfleku a vezmou roha.

Hra začíná útokem nechutných krabů a děj dostává nečekaný zvrat, když namísto katastrofy přijíždí vládou pověřené komando, jehož úkolem je zlikvidovat všechny, kteří o neúspěšném experimentu něco věděli. To znamená, že jste v pěkném průseru, a navíc úplně sami - nepomůže vám zkrátka nikdo. Následuje úprk inteligentně navrženými úrovněmi a trochu toho vracení, když potřebujete najít klíč k otevření jednotlivých dveří.

Pokud jste někdy hráli verzi pro PC, pak vám můžeme potvrdit, že některé aspekty hry, a zejména její prostředí, doznaly skutečně úchvatného vyladění. Tak třeba díky schopnostem PS2 je ve hře více sutin, kouř i oheň vypadají podstatně lépe a pozadí jsou provedena mnohem detailněji. I postavy se vyznačují realističtějším vzhledem. Už se nemůžeme dočkat, jak si výrobce Gearbox poradí s možnostmi režimu pro více hráčů, tradičním deathmatchem, stejně jako s novými režimy, vytvořenými výhradně pro PS2 - to vše totiž dosud bylo slíbeno, ale ještě jsme to neviděli.

Hra bude naštěstí podporovat kombinaci klávesnice a myši, takže se máme na co těšit. V červnu. ■

Lee Hall

Kulkou do zad: Vláda vyslala komando, aby to v ústavu vyčistilo. A vy jste na ráně...



Hnusný kámoši





Jako by úplně nestačilo, že jste naprosto osamoceni a ještě vám jde po krku vláda! Náročnost *Half-Life* zvyšuje i to, že se musíte zatraceně snažit, abyste nadělali co nejméně hluku. Zapomeňte na *Resident Evil* a spol, vaši nepřátelé v téhle hře jsou natolik zdatní, že se vám o tom dosud jen zdálo. Chapadla a přísavky mají i v místech, o nichž jste vůbec netušili, že existují.

■ *HALF-LIFE* BYL VYHLÁŠEN HROU ROKU VÍCE NEŽ PADESÁTI PUBLIKACEMI ■ GEARBOX DOUFÁ, ŽE BUDE MOCI VYUŽÍT INTERNETOVÉ SCHOPNOSTI PS2, ABY MOHL NA PS2 PŘEDĚLAT BRILANTNÍ MULTIPLAYER PC VERZE.

Zamířit a pal: Chcete zamířit nepříteli na kebuli, nebo ho sejmout palbou od boku? Jak je libo.

NENECH BROUKA ŽÍT

Extermination

PRVNÍ HRA STYLU 'PANIC ACTON' JE TADY

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Deep Space
- **ŽÁNR:** Střílečka
- **SPECIALITY**
  - Plynulá animace, nádherně renderované postavy
  - Zuřivý akční survival horor
  - Značně filmové pojetí
- **DATUM VYDÁNÍ:** Červen
- **KONTAKT:** www.scee.com

Když se rozběhnou první vteřiny *Extermination*, všichni playstationoví fajnšmekři zařvou jediné - *Metal Gear Solid*. Rychle však svůj názor opraví - není to *Metal Gear Solid*. Je to *Metal Gear Solid* křížený s *Resident Evilem*.

Na první pohled hra omráčí. Ačkoliv ještě pořád nevyužívá možnosti PS2 na maximum, ve srovnání s jedničkou je rozdíl - jak se praví v reklamách - nejen vidět, ale i cítit. Všechno kolem je dokonale hladce vykresleno, pohyby hrdiny mají plynulou eleganci, a navíc na vás každou chvíli vyskočí neuvěřitelná animovaná pasáž, která posune děj zase o kus dál.

Na druhý pohled si všimnete podobnosti s *Metal Gearem* a zaskřípete zuby. Pokud bije do očí, tak kladivem. Ale překousněte to a zkuste chvíli hrát. Rychle zjistíte, že z *MGS* má hra pouze vzhled - obsah se víc blíží právě *Dino Crisis* a *Resident Evil* (a to nejen proto, že tam místo teroristů řádí monstra) s akčními prvky *Tomb Raider* (to znamená, že přeskakujete propasti, šplháte a vůbec hýbete kostrou). Velmi rychle si taky začnete vychutnávat pohyb hrdiny, jehož rychlost ovládáte pomocí anologového ovladače. Pohnete málo - našlapuje opatrně - pohnete hodně - rozeběhne se. Navíc se můžete vyklánět při šplhání po žebříku! Zatím mi to k ničemu nebylo, ale vypadá to fakt skvěle.

Budiž světlo: Ano, vaše puška je vybavena světlem. Jenže světlo svítí, pouze když nehybně stojíte. To pohyb v temných prostorách komplikuje.

Spousta místa: Navštivte naše výletní místa a umřete. Je jich dost, určitě si vyberete.

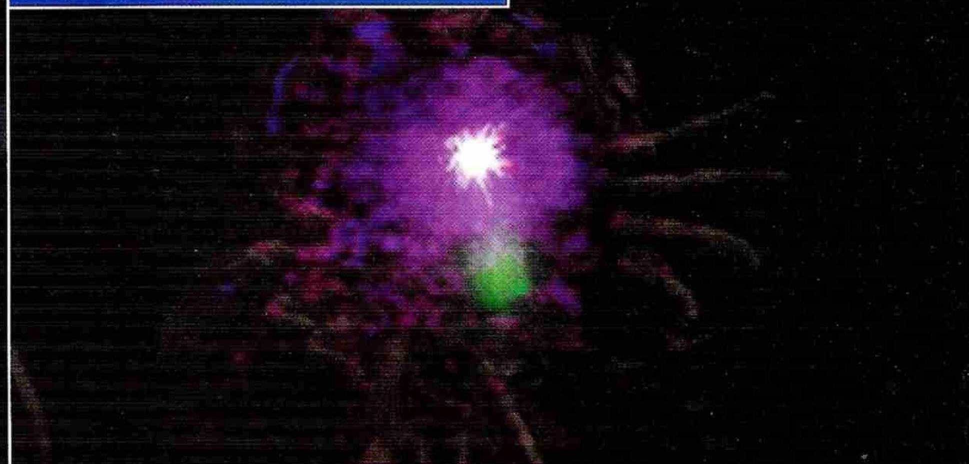
■ OVLÁDACÍ SYSTÉM VÁM UMOŽŇUJE NAPROSTO VOLNÝ POHYB A JE ZNAČNĚ ODLIŠNÝ OD STANDARDNÍHO SYSTÉMU OTOČ A BĚŽ ■ CHCETE-LI VĚDĚT ODKUD PŘIŠEL NÁPAD NA *EXTERMINATION*, PODÍVEJTE SE NA FILM *VĚC*







Krmení broučků: To hnusný fialový dole je váš parťák, který se právě naučil, že se nevyplácí pouštět si brouky k tělu. Určitě by se z toho poučil - kdyby neumřel.



A K SMRTI VÁS VYSTRAŠÍ.

Nenechte se zmást lehkým startem. Ze začátku to vážně všechno vypadá na zívačku. Haly jsou prázdné a těch pár ohýnků se dá v pohodě obejít. I na červy, kteří se vám hemží kolem nohou, se díváte s pohrdáním a ani se na ně nenamáháte plýtvat municí - dokud se vám jeden z nich nepřisaje na záda a nezačne vás měnit v mimozemskou stvůru. Nic tak spolehlivě nevyvede hráče z bohorovného klidu, jako když se mu svět začne točit před očima a počítač mu s lhostejným nezájmem oznamuje, kolik času mu zbývá do chvíle, než bude vyškrtnut ze seznamu lidských bytostí. Věřte mi, v té chvíli nebudete jásat, že vás už nikdy nebude otravovat žádná sčítací komise. A to jsou jen ty první příšerky, které vám fantazie tvůrců vmete do cesty. Bude hůř. Navíc se brodíte močály pulzující tkáně, přecházíte po úzkých lávkách a procházíte temnými chodbami pouze za pomoci svitu baterky. Možná proto už tvůrci svou hru nezařazují do škatulky „survival horor". *Extermination* je první hra z nové čeledi „panic action". Prostě je to věc, při které z vás bude téct pot jako z Niagarských vodopádů a hrůza se bude měnit v čirou hysterii.

„Nonstop akce a legrace", psalo se na popisce jedné videokazety. „Nonstop akce a hrůza", mělo by být napsáno na krabičce k *Extermination*. Na rozdíl od té videokazety je to pravdivé tvrzení. ■

Jiří Pavlovský



Nářadíčko

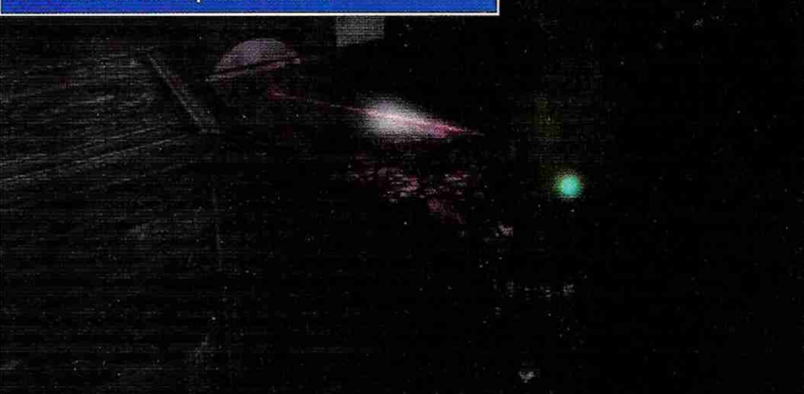
Nepočítejte s tím, že byste si mohli v *Extermination* vybírat z moře střelných zbraní. Máte jen jednu a je vybílено. Ale abyste nebrečeli, máte možnost si svůj kvér vylepšovat - namontovat si dalekohled, mechanismus, který vám z M1 udělá brokovnici, nebo dokonce plamenomet.

A zapomeňte na hledání zásobníků na podlaze. Na to jsou speciální automaty, které vám rádi doplní prostřílenou munici. Ale jenom doplní - do zásoby nedostanete ani ň.



S dobrým vybavením se vaše zbraň změní v ostřelovačskou pušku.

Překvápko: Když rozstřelíte bednu, možná uvnitř najdete něco pěkného. Nebo taky něco pěkně hnusného, co se vám bude snažit přisát k úsměvu.



OD JOHN CARPENTERA ■ JE TU DOKONCE I ROMANTIKA: HLAVNÍ CHLAPÍK SE ZAMILUJE DO SVÉ MRTVÉ PARŤAČKY, TAKŽE JE TU OPRAVDU VŠECHNO. EHM...

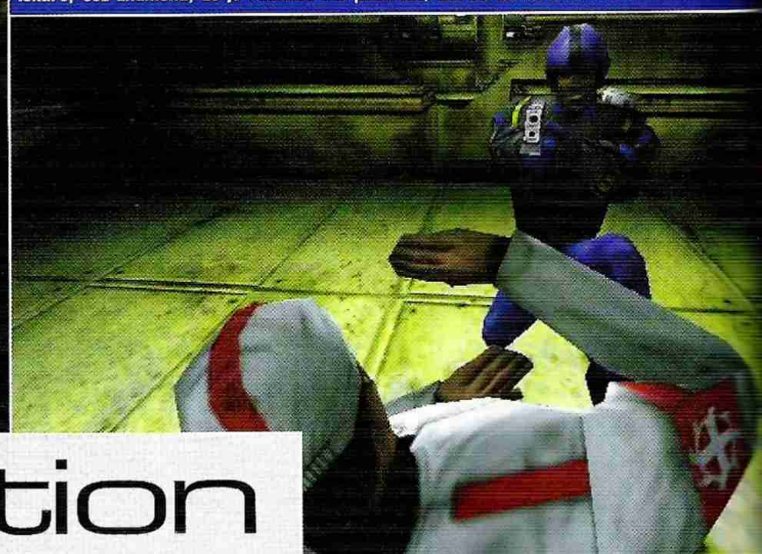


Posledním řešením je likvidovat protivníky velkými zbraněmi.





Pomalu: Uvědomte si, že pokud jsou oblečeni do bílého, jde buď o civilisty, nebo lékaře, což znamená, že je nesmíte ani postřílet, ani se za ně schovávat.



PRVNÍ HRANÍ

Red Faction

VÍTEJTE V NOVÉ STŘÍLEČCE V PRVNÍ OSOBĚ,

FAKTA

- **VYDAVATEL:** THQ
- **VÝROBCE:** Volition
- **ŽÁNR:** First person střílečka
- **SPECIALITY**
  - 20 nelineárních úrovní unikátního přirozeného prostředí.
  - Engine Geo-Mod s arbitrární geometrickou modifikací ve skutečném čase - což znamená, že ať na obrazovce střelíte do čehokoliv, vždycky se objeví poškození.
  - Špionské, akcí naplněné úkoly.
  - Šest pozemních, námořních a vzdušných vozidel, která můžete řídit.
  - Nechybí úrovňový editor.
- **DATUM VYDÁNÍ:** Léto
- **KONTAKT:** www.redfaction.com

Právě jste se prostříleli zástupem krvelačných nepřátel, doběhnete k zamčeným dveřím a uvědomíte si, že jste někde cestou zapomněli sebrat elektronickou kartu. Zpátky se vám nechce, tak napumpujete do zámku polovinu munice, bezvýsledně. Připadá vám to povědomé? Tak to se všechno změní.

Víte, když v *Red Faction* nemáte ten správný klíč, můžete použít raketomet a vypálit ty podělaný dveře z pantů. Můžete totiž zničit téměř kteroukoliv část prostředí. Panebože, to je paráda!

PRYČ SE ZAZOBANCI

Hra vás uvede do futuristické kolonie na Marsu, kde hrajete v roli Parkera, horníka vedoucího své kolegy v boji proti krutým zaměstnavatelům, sdruženým v Ultor Corporation. Horníci jsou vystaveni nejen úděsným životním a pracovním podmínkám, ale po tuctech je navíc zabíjí neznámý smrtelný virus. Co je moc, je moc.

Zápletka je složitá - probojováváte si cestu ven z dolů, přičemž objevíte špinavé spiknutí Ultor Corporation - Volition však nezapomínají, po čem hráči touží nejvíc. Velké zbraně a spousty cílů pro jejich hlavně. V současném stádiu můžete vybírat z 15 zbraní, počínaje malými ručními zbraněmi a konče raketomety, a nechybí ani nezbytná ostřelovací puška. Některé z nich mají in-

Ozbrojené vozy a ponorky jsou dva ze šesti druhů vozidel, která budete moci řídit a ničit.





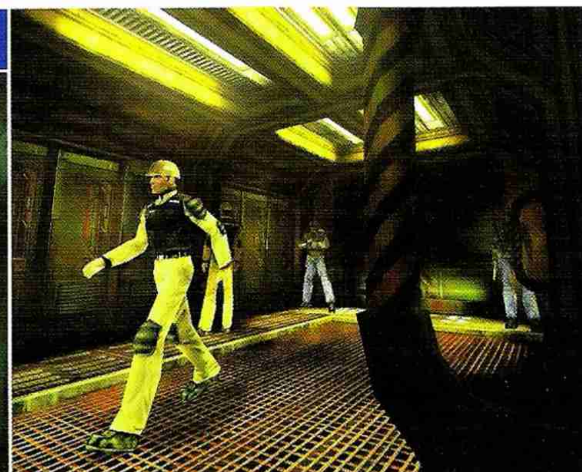




■ HLAVNÍ HRDINA PARKER JE NĚCO MEZI ARTHUREM SCARGILLEM A DOUGEM QUAIDEM Z *TOTAL RECALL* ■ V *RED FACTION* MÁTE K DISPOZICI 15 ZBRANÍ, MEZI NIMI I OSTŘELOVAČSKOU PUŠKU ■ SPECIÁLNĚ VYTVOŘENÝ HERNÍ ENGINE



Při používání min v soubojích na blízko si užijete působivé výbuchy.





KTERÁ VE SVÉM ŽÁNRU NEHODLÁ ZŮSTAT PŘI ZEMI.

fračervené zaměřování, takže můžete sledovat a samozřejmě zabíjet nepřátele i zpoza zdí.

RUDÁ PÝCHA

Stejně jako *The Getaway* (viz *PSM33*) využívá *Red Faction* možností PS2 k tomu, aby v herní oblasti docílil co největšího realismu. V případě *Red Faction* všechno vychází z technologie Geo-Mod, uživatelského enginu, který Volition vytvořili speciálně pro tento titul a jenž umožňuje, že stejně jako lidské nepřátele můžete likvidovat i všemožné struktury a zdi.

To ale není zdaleka všechno. Seznam skvělých prvků v *Red Faction* by vydal na učebnici nejdrsnější fyziky na světě. Prostřelte okenní tabuli a budete překvapivě zírat, jak kulka udělá ve skle díru, trhliny se rozbíhají do stran a pak se celá tabule rozpadne na tisíc střípků. Tiše zalapáte po dechu, když se vám podaří rozstřílet do cesty lávového proudu zeď a láva se pak vydá jiným směrem. Zaúpíte, až granát, který jste právě hodili, strhne stranou proud vzduchu z obřího větráku. Pokud se *Red Faction* podaří využít všechen její potenciál, můžeme se těšit na další klasiku.

Red Faction není, na rozdíl od většiny připravovaných her, jen narychlo splácanou předělávkou již existujícího titulu, ale snaží se využít nových možností PS2 a definuje nové hranice videohraní. Ať žije revoluce!

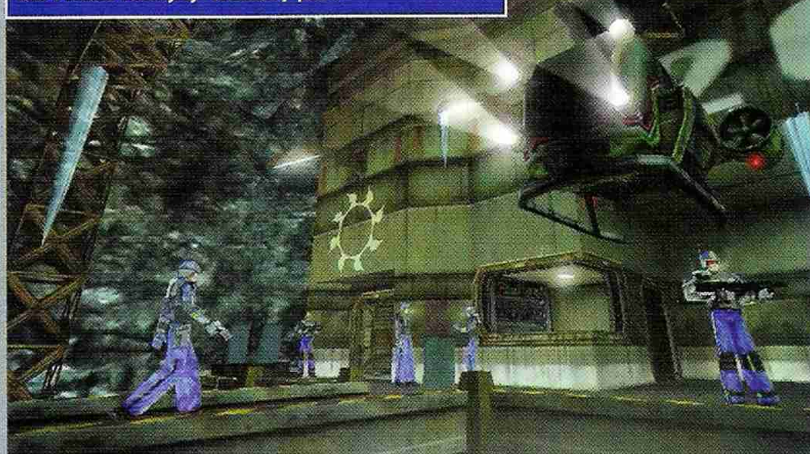


Pan Kutil





Něco se vám nezdá? Na všelijaké domácí úpravy potřebujete jediné - těžký kulomet. Vypadá to, že *Red Faction* bude první playstationová střílečka, která hráčům nabídne skutečně interaktivní prostředí, kde můžete rozstřílet na kaši všechno, ať organického či anorganického původu, na co namíříte hlaveň své zbraně.



Umělecká díla. Tohle špičkové pozadí dodává *Red Faction* neomylný 128bitový pocit.

POHÁNÍ V *RED FACTION* HEDVÁBNĚ JEMNÉ ANIMACE A SKVĚLOU GRAFIKU ■ NA *REDFACTION.COM* SE MŮŽETE PODÍVAT NA VIDEOUKÁZKY ZE HRY, STOJÍ TO ZA TO.



Vítejte v pekle, anebo spíš v ráji. *Quake III Revolution* vypadá skvěle a hraje se jak ve snu.





Pušky, pistole a kanony: Je jich tu spousta, stejně jako metod, jak zlikvidovat nepřátele. Prostě rozmanitost a maso.

QUAKE III REVOLUTION

TIMESPLITTERS, PŘIŠEL ČAS VYKLIDIT POLE. PŘICHÁZÍ NOVÝ BOREC.



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** EA/id Software
- **DATUM VYDÁNÍ:** Duben
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - 31 úžasně ztvárněných arén z *Quake III Arena* a *Team Arena* plus několik exkluzivně pro PS2.
  - Všechny zbraně jako v PC verzi plus několik speciálních jako hřebíkomet.
  - S multitapem podporuje hra čtyři hráče na obrazovce najednou - a udrží i úžasnou rychlost.

Panebože, vždyť před pár týdny se o *Quake III* jen nesměle šuškalo. A pak najednou bum! Telefonát od EA, rychlý přesun do zastoupení téhle firmy a po chvilce už paříme nejrenomovanější střílečku všech dob... a to prosím na PS2!

A víte, jaké to je? Zatraceně dobré! Hodiny bychom se mohli vykecávat o tom, jak úžasně hra vypadá; jaké má skvělé zbraně, kolik adrenalinu se vám vzedme v krvi při soubojích ve světě, kde akce nikdy neklesá pod 50 fps za sekundu. Nakonec tohle vše ale splývá v jedno, totiž čirou, ničím nekaženou rozkoš.

Je to tak trochu překvapení: vítězství navzdory prognózám, řekli byste. Ostatně i my sami byli ohledně šancí *Quake III* poněkud pesimističtí.



Na tango musí být dva: V *Quake III* můžete nepřátele likvidovat v soubojích jeden na jednoho.

Vždyť hra postrádá on-line možnosti a nepodporuje ani klasické kombo USB klávesnice/myš. Cožpak tyto dva faktory - tolik důležité pro úspěch titulu na PC - nepředstavují vůbec žádný problém?

Odpověď zní... nikoli. Ani trochu. Přiznejme si to na rovinu: on-line možnosti PS2 jsou v současné době nulové, takže alespoň prozatím si o internetovém režimu pro více hráčů můžeme nechat jen zdát. Navíc verze pro PS2 - co se režimu pro více hráčů týká - šlape naprosto dokonale v režimu rozdělené obrazovky a nabízí tolik možností konfigurace joypadu, že jedna z nich vám určitě sedne. Problém je tedy vyřešen - tyto dva prvky transformují *Quake III Revolution* z výhradně písíčkového fenoménu v úžasný konzolový zážitek. Zapaření po tahu? Hra na dlouhá odpoledne? Výsostně soutěživá společenská aktivita? *Quake III Revolution* je všechno tohle a ještě mnohem víc.



Vše splývá v jedno: v čirou, ničím nekaženou rozkoš.

Aby hra získala na životnosti, každá postava, s níž hrajete, má vlastní charakteristické znaky a její schopnosti při hře v režimu pro jednoho hráče v jednotlivých oblastech rostou. A mění se i jejich vzhled - po zásahu jim na těle naskakují jizvy a modřiny. Když si svou postavu uložíte na paměťovou kartu a pak přenesete ke kámošovi, budete ji moci využít i ve hrách pro vícero hráčů. A co je ještě lepší, můžete ji dokonce uložit na kámošovu paměťovku, kde ji pak lze zvolit a použít v bitvách režimu pro jednoho hráče.

Uvážíme-li povahu *Quake,* která je skutečně hlavně o tom sejímat druhé lidi a nic moc víc, pak se režim pro jednoho hráče pyšní překvapivou různorodostí. Je zde několik slušných standardní soubojů na život a smrt, ale rovněž slušná nabídka úkolově postavených misí, týmových úkolů a dalších cíleně založených úrovní. Můžete




Pohled do hlavně: Stará dobrá brokovnice možná nezní lákavě, ale pohled zblízka do dvou hlavní mívá smrtelné následky.





Z toho jde strach: To je prosím Orrb. Sice není nejdrsnější, ale rozhodně vypadá nejhrůzněji.




si dokonce vytvořit i vlastní režim pro více hráčů - do hrnce hodíte pár nepřátel, pořádně osolíte jejich tvrdost, ke svému týmu přiřadíte kámoše, limit nastavíte na 100, zvolíte prostředí a jdete do toho.

Nicméně přesto bychom měli jednu malou námitku. Ale fakt jenom jednu - zbytek hry je fakt naprosto vynikající, a to v každém ohledu. Prodlevy při nahrávání hry jsou totiž neúnosné. Při neuvěřitelné úrovni grafické propracovanosti arén, postav i zbraní je to zcela pochopitelné a celkem vzato je to jen malá oběť za takhle kvalitní hru. My jen, že občas to člověku prostě leze na nervy.

Ale to je skutečně jediná výtka, kterou lze na *Quake III Revolution* směřovat. Jasně, můžete si říct, že to je nakonec jen obyčejná střílečka, ale pokud k tomu budete přistupovat takhle, tak budete úplně mimo mísu. I když je zde totiž výše zmíněný systém vývoje postav, hra si nehraje na to, že by byla něco jiného než seriózně nadupaná střílečka, a právě tenhle přímočarý přístup z ní dělá tak zábavnou záležitost. Hra je naprosto bombastická ve všech aspektech a konkurenci typu *Unreal Tournament* ukazuje záda s naprostým přehledem. Toto neříkáme moc často, ale teď to říct musíme: tuhle hru prostě musíte mít! ■

Al Bickham

WWW.EA-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Nádherná v jednoduchosti, skvostná grafika, neuvěřitelná rychlost

VÝBUŠNÁ

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

■ **PS1: Quake II** (PSM20 10/10) Taky pěkný nářez a ohromující hudební doprovod.
■ **PS2: TimeSplitters** (PSM34 9/10) V režimu pro jednoho hráče pohoda, se čtyřmi hráči pokulhává.

Multimaso

QUAKE III REVOLUTION: ZÁBAVA PRO JEDNOHO, KOUZLO PRO ČTYŘI.



Už to vře: Pobíhat kolem jako cvok je fajn, ale potřebujete k tomu ten správný vercajk. Hráč č. 4 teď zahřívá plazmový kanon - zbytek udělá nejlépe, když vezme nohy na ramena.



Moře srandy: The Longest Mile (Nejdelší míle) je původní PC úroveň, jako stvořená pro sniperskou zábavu.





Záblesk ohně: Úrovně jsou povětšinou zšeřelé a pochmurné, ovšem záblesk zbraní a skvostné útoky vše rázem prosvětlí.



ONI



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Take 2
- **VÝROBCE:** Bungie
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **SPECIALITY**
  - Kombinace boje zblízka a velké škály zbraní.
  - Obrovské spektrum pohybů - útoků, krytů i uhýbání.
  - Více útočných komb, než si dokážete představit.

ONI JSOU PĚKNĚ ŠÍLENÍ... DOPORUČUJEME SEJMOUT Z ODSTUPU.

Oni je jednou z těch bizarních her, jež usilují o to být děvčetem pro všechno. Je to tudíž střílečka, bojovka, ale taky adventura a do určité míry i plošinovka, to vše prosím v jednom balení. Ale víte, jak to s všestranností chodí - sice všechno, ale nic pořádně. U *Oni* je tomu překvapivě naopak: tahle hra exceluje téměř ve všem.

Vám zde připadá role Konoko, GM superagentky a rozkošné animované kočky, přičemž vaším úkolem je propracovat se 17 úrovněmi, doslova nadupanými hádankami, tajemstvími a přirozeně i životu nebezpečnými nepřáteli. A zatímco skvostná grafika, dokonalý zvuk i ladění ve stylu animovaných filmů jsou zde jakousi oblohou, hlavní ingrediencí je souboj - rychlý, všudypřítomný a hodně drsný. *Oni* nevolí stylizaci mezi střílečku či bojovku - je totiž obojím. Sejímat nepřítele hezky zdálky je samozřejmě rozkoš sama, ovšem leckdy se přihodí - když vás třeba napadne několik týpků najednou - že se musíte uchýlit i k použití bot a pěstí. A těch soubojů zblízka si vlastně užijete víc než střílení. Ostatně k dispozici máte opravdu široký repertoár pohybů - údery rukou, kopací komba, vrhání předmětů, kopy z výskoku, „dodělávací" útoky, když nepřítel leží na zemi... No prostě skoro vše, co byste očekávali od specializované bojovky. Výrobce Bungie navíc svou práci odvedl v řádném 3D, což je jaksi třešničkou na dortu.

Oni nevolí stylizaci mezi střílečku či bojovkou - je totiž obojím.



Na férovku: Spousta zbraní, to je fajn, ale nic nedokáže nahradit pořádnou pěstní nakládačku.

Bylo-li ale řečeno toto, pak nutno okamžitě dodat, že ani zbraně (a pěkně rozmanité spektrum) nehrají v *Oni* podřadnou roli. Co se pistolí týče, máte skutečně na výběr - od jednoduchých pistolí až po těžší, ničivější matroš typu Scam Cannon, pálící salvy řízených střel velikosti jehly. Nicméně vždy u sebe můžete mít pouze jednu zbraň, a i když většina z nich je téměř univerzálně použitelných, některé přece jen mají velmi specifické použití. Tak třeba se rozhodně nebudete ohánět údernou, leč pomalou plazmovou puškou v prostoru plném dotírajících nepřátel.

Všechno se tudíž zdá být zcela v pohodě. Nicméně jakkoli jsou bojové scény zajímavé, jakkoli zábavné je střílení, přesto přese všechno zde něco chybí. Pomineme-li parádní bossy, pak procházení úrovní obnáší v podstatě jen nalezení správného vypínače pro správné dveře. A to může být po chvilce pěkná nuda. Ne že by to ale byla nějaká zásadní chyba - jinak je hra fakt skvělá, vše ostatní šlape, jak má, a za koupi rozhodně stojí. ■

Al Bickham

ONI.GODGAMES.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Skvělá, zábavná a parádní kombinace soubojů zblízka a přestřelek.

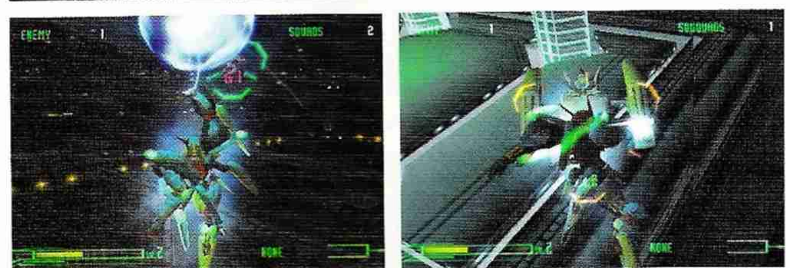
NAKOPNUTO

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: TOMB RAIDER CHRONICLES** (PSM32 10/10) Lara se vrátila a s ní i další dávka akčnosti ve třetí osobě.
- **PS2: ARMORED CORE 2** (PSM36 8/10) Destruktivnější, ale i tak parádní zábava.





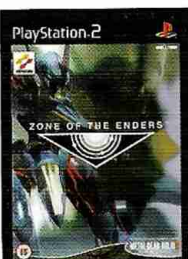
Královská podívaná - upřímně řečeno, *Zone Of The Enders* má jedny z nejkrásnějších a nejlépe nasvícených bojových scén, jaké jsme kdy ve videohrách viděli.



Robot dostává nakládačku - tu v *ZOE* dostanete často.

ZONE OF THE ENDERS

JAKO BONUS DOSTANETE DEMO *MGS2*...



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **SPECIALITY**
  - Obsahuje hratelné demo *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty.*
  - Spousta různých zbraní.
  - Robot na dálkové ovládání - v jedné misi se jej musíte ujmout.
  - Zničitelná, interaktivní krajina, kterou je třeba chránit, pokud chcete mít dobré skóre.

Je-li *Metal Gear Solid 2* tužbou srdce každého pařana, pak *Zone Of The Enders*, další projekt Hideo Kojimy pro PS2, je takovým krátkým, leč intenzivním prázdninovým románkem.

Futuristicky laděný příběh malého chlapce a jeho robota obsahuje vše, co si můžete od hry přát: strhující příběh, úžasnou grafiku, plynulou hratelnost, obří létající roboty a dost hitech zbraní na to, aby celé Tokio lehlo popelem.

Vy hrajete v roli Lea, zdráhavého mladíka, jemuž se podaří přežít invazi svého Orbitalu (obří vesmírné stanice vznášející se poblíž Jupiteru), a to tak, že vleze do svého robota, zatímco jsou všichni kolem něj zmasakrováni zemskými jednotkami. Dotyčný robot je taková mečem se ohánějící verze Harrier Jump Jeta z 28. století a má natolik intuitivní ovládací systém, že ani nepostřehnete, že v ruce držíte joypad. Tedy to té doby, než se jej pokusíte odložit.



Válečná šílenství: Sejmat několik nepřátel najednou, to je v nadupaných bitvách zcela běžné.

Většina hry obnáší souboje s agresory a bitvy se odehrávají v super rychlém tempu. Jehuty se dokáže ohánět mečem v samurajském stylu a stejně tak má k dispozici četné pohyby energetickými zbraněmi, které lze kombinovat do útoků, nádherně devastujících okolní prostředí. Ať už bojujete proti dalším robotům nebo vpravdě monstrózním bossům, doprovodný laserový ohňostroj vás vždy bude udržovat v napětí a stejně tak se vám nikdy neokoukají úžasné městské arény, v nichž se souboje odehrávají.

> ***ZOE* má skoro vše, co můžete od hry čekat.**

Nicméně tohle není žádná jednorozměrná střílečka. Kromě ochrany obyvatel, jimž se nepodařilo z kolonie zavčas zmizet, se po vás požaduje zdravá dávka průzkumničení po úžasném umělém prostředí Orbitalu. Střihové scény dodávající strhujícímu příběhu šťávu a pohlcující atmosféru dotváří velmi vydařená hudba.

Máme-li téhle hře něco vytknout, pak to, že až příliš brzy skončí; při normálním nastavení paříte tak víkend, víc sotva. Naštěstí lze obtížnost vždycky zvýšit a pak mějte na paměti, že na vás v krabici čeká ještě demo *MGS2*. A to je neodolatelná kombinace. Hru si kupte už teď a těšte se, jak pro vás demo rozpitváme v příštím čísle. ■

Nick Ellis

WWW.SCEE.COM
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Navzdory své délce je *ZOE* rozhodně tím nejlepším titulem pro PS2, který si teď můžete koupit.

ŠPIČKA

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE** (PSM18 8/10) Něco mezi *Blade Runnerem* a *Judge Dredd*, arkádová střílečka.
- **PS2: ARMOURED CORE 2** (PSM36 8/10) Trvanlivá a dokonalá robotí nakládačka.

KESSEN



A NYNÍ NĚCO S NÁDECHEM HISTORIE.

Tak tohle, to už nám něco říká. Po sérii dobrých, leč nenápaditých titulů začínají vývojáři s PS2 konečně něco dělat. S *Kessenem* se nám do rukou dostává jedna z nejvelkolepějších strategických her, které jsme na konzole - anebo vlastně vůbec - měli možnost vidět.

Děj se odehrává v roce 1600 a vy se ocitáte přímo ve víru samurajských válek. Jakožto velitel východojaponských sil bojujete v řadě bitev a zúčastňujete se několika tažení po celém Japonsku, přičemž v jednotlivých bitvách řídíte jak své generály, tak přímo jejich jednotky. Ale nenechejte se v žádném případě zmýlit, tohle není hra ve stylu point'n'click, žádná kopie *Command & Conquer* - přijít hře na kloub vám dá pěknou fušku a nebude to jen tak hned. Když se ale obrníte trpělivostí, věřte, že výsledek nakonec bude stát za to.

Jedním z klíčů k úspěchu je dobře rozdělit své jednotky, tj. rozestavět lučištníky a mušketýry tak, aby nepřítele zasypali smrtícím deštěm střel, načež by vzápětí následoval nekompromisní útok jízdy. A připravit takovou strategii, to vám zabere pěkně dlouho. Hra má mnohem větší strategickou hloubku než jen obyčejné taktické manévry: je na vás, kde a jak přesně rozmístíte své jednotky, a někde dokonce můžete na nepřítele nastražit pasti. Vzato kolem a kolem, je zde takový strategický potenciál, že vám hra vydrží celé měsíce.

Al Bickham



Skvělá grafika: Kdo by si pomyslel, že strategie může vypadat takhle dobře?



Do boje: „Nějak se jim to nezamlouvá, veliteli."

FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** Koei
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **SPECIALITY**
  - Bitvy v reálném čase.
  - Skvěle zpracované střihové scény.
  - Ztvárnění japonských legendárních bitev.
  - Součástí rozsáhlého plánování je i subverze nepřátelských generálů.

WWW.EUROPE.EA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Nejpropracovanější a nejdetailnější strategická hra všech dob. Obtížná, ale skvělá.

VÍTĚZNA

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: C&C: RED ALERT** (PSM 9/10) Strategie v reálném čase snad nemůže být lepší než toto.
- **PS2: DYNASTY WARRIORS** (PSM34 7/10) Trochu akčněji orientovaný krajíc ze středověkého Japonska.

X-SQUAD



NĚCO NA ZPŮSOB POLICEJNÍHO KOMANDA, ALE BEZ LESLIE NIELSENA. A NĚCO NAVÍC.

Nejdřív tedy to, co je vidět na první pohled. *X-Squad* je střílečka ve třetí osobě, což znamená, že musíte pobíhat po zšeřelých úrovních, střílet jak smyslů zbavení a dívat se, jak vaše kulky kosí řady nepřátel. Nenápadité postavy, strašné „přehrávání" a naprosto směšná zápletka - nechybí tu ani jeden z charakteristických rysů žánru, a tudíž bude hra představovat strašlivé zklamání pro všechny, kdo doufali, že s sebou hardware nové generace přinese i úplně nový přístup ke hrám, jehož součástí bude i trocha zamyšlení nad materiálem.

No, ale ono to nakonec není jen o hrůze a zkáze. *X-Squad* má celkem jednoduchou strukturu, která je legrační a bezprostřední, přičemž zajímavým doplňkem je skutečnost, že s sebou máte tři parťáky (řízené počítačem), kteří vás po hře doprovázejí. Je možné jim rovněž dávat příkazy, ale i když jim nic nerozkážete, jsou dostatečně inteligentní na to, aby hledali a ničili nepřátele sami od sebe - ostatně častokrát se o blížícím nebezpečí dozvíte až v okamžiku, kdy vaši parťáci spustí palbu. Díky volitelnému automatickému míření na nepřítele zamíříte poměrně snadno - sestřelování oponentů je pak spíše otázkou rychlé reakce než přesnosti, tj. musíte se schovat a pak vystřelit dříve než oni.

Ale i tak, příliš bezcílného potulování snižuje vzrůstající hladinu adrenalinu, a to znamená, že vám *X-Squad* nemůžeme doporučit z úplně celého srdce.

Ste Curran

Bedýnky: Ano, to jste mohli čekat, bedýnek je tu spousta.





Kryjte se. Vaši vojáci jsou dostatečně inteligentní, aby se skryli před nepřátelskou palbou.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Není vhodné pro děti do 13 let
- **SPECIALITY**
  - Dynamičtí parťáci vám rádi a provádějí vaše příkazy.
  - Automatické zaměřování se přimkne k nepřátelům, zbaví vás stresu, ale rovněž i požitku ze hry.
  - Náhodně rozestavěné vybuchující sudy. No, nic nového pod sluncem.

WWW.EAGAMES.EA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Není to úplně špatná hra, ale vzhledem k omezené hratelnosti za svou cenu nestojí.

PRŮMĚR

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: TIME CRISIS** (PSM37 5/10) Přímočará střílečka s laserovými puškami a oblíbená hra všech arkádových nadšenců.
- **PS2: TIMESPLITTERS** (PSM34 9/10) Méně strategie, více zabíjení a i režim pro více hráčů.

DRIVING EMOTION TYPE-S



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** Square/Escape
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **SPECIALITY**
  - Více než 50 licencovaných vozů.
  - 10 okruhů.
  - Možnost nastavit si handicap.
  - Stíhací závod v režimu pro dva hráče.

KLÍDEK... NENÍ PROČ PROPADAT EMOCÍM.

Když jsme si loni poprvé sáhli na importovanou verzi *Driving Emotion*, zmocnilo se nás obrovské zklamání. Naštěstí za ten rok doznala hra podstatného vylepšení a evropská verze je celkem slušným, byť nikoli příliš inspirativním automobilovým simulátorem.

Rozhodně to není žádné *Gran Turismo* a na chování jednotlivých aut to je hodně vidět, na druhé straně tu máte alespoň deset okruhů a také nějaké skryté modely, takže je alespoň o co hrát



Nádherný šrot: Jedna z nejluxusnějších aut světa dostanou v téhle hře pořádnou nakládačku.

a máte nějakou motivaci. Záhy se tak ve vašich boxech budou blýskat naleštěné kapoty aut. Co je ale zvláštní, *Driving Emotion* nám předkládá takový utopický svět, kde není místa pro peníze, kde je zábava sbírat další a další bavoráky či toyoty, zejména když odměnu za vyhraný závod neznáte nikdy předem.

Nudná pozadí a nepříliš precizní, roztřepené okraje hru poněkud shazují, ovšem na druhé straně tu je alespoň slušný režim pro dva hráče, prostý oné mlhy v nepříliš velké vzdálenosti, jež tolik sužuje *Ridge Racer V*. Zde je ostatně vidět jedna silná stránka hry - je to totiž velmi vyrovnaný titul a o žádném aspektu hry nelze říct, že by byl vysloveně podprůměrný. Pravda, není to také nic zvláštního - vše skryté objevíte za několik hodin paření a pak už je to jen takové cvičení ve sbírání aut - i tak je to celkem dobrá zábava na pár večerů. ■

Ben East



Všichni v čudu: Hlavní je dobře odstartovat.

WWW.EA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Pokud se dokážete vyrovnat se zvěrským ovládáním, pak se na pár dní pobavíte.

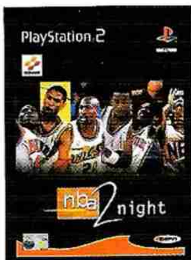
NEUTRAL

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Gran Turismo 2** (PSM23 10/10) Dokonalé pokračování dokonalé hry.
- **PS2: Ridge Racer V** (PSM33 8/10) Dobré, ale člověka to nevtáhne.

NBA 2 NIGHT



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 8
- **SPECIALITY**
  - Originální a obtížný systém střelby.
  - Plně licencovaná škála týmů a hráčů.
  - Trenéři žádající o time-out pro své hráče.

DOBRÁ STŘELBA NENÍ VŠE, CO ČEKÁME OD BASKETBALU.

EA se v *Madden 2001* podařilo dokonale si osvojit technické schopnosti PS2 a výsledkem byl obrovský dopad na hratelnost. Spletitá interakce hráčů nabídla herní pasáže, o nichž se nám ještě před pár lety mohlo jen zdát. Bohužel totéž už nelze říct o titulu *NBA 2 Night*.

Hra je dalším krokem loudavého vývoje basketbalových titulů s dobrou herní grafikou a pro PS2 už typickými šlachovitými hráči. Vytknout jí nelze ani animaci - ta je plynulá a realistická. Nicméně co se týká originální hratelnosti, nabízí toho tento přímočarý simulátor zoufale málo. Naštěstí je tu



Jako v televizi: Díky licenci od ESPN jsou kameramani všude a záznamy fakt stojí za to.

alespoň možnost hrát s oficiálně licencovanými týmy i hráči, a to v těchto režimech: exhibice (exhibition), ligová soutěž (league) a play-off.

Na první pohled vypadá *NBA 2 Night* neuvěřitelně obtížně, ale jakmile přijmete základní skutečnost, že basketbal je prostě a jednoduše především o vysokém skóre, rázem začnete vnímat jemné nuance sportu, jenž se laickému oku jeví jako nudný stereotyp. Záhy budete zdatně uplatňovat zónovou obranu a bloky, abyste soupeři snížili šance na vstřelení koše, zejména pak z trojkové zóny. Bohužel, pochopit taktický prvek hry je velmi obtížné, hlavně co se týče správného rozmístění hráčů - hodně by tu pomohl obrazovkový radar.

Díky zdařilým zpomaleným záznamům v TV stylu a věrohodným soubojům je hra místy docela v pohodě, leč pro absenci možností individuálního nastavení a vedlejších miniher je to bohužel titul celkově poměrně nezajímavý. ■

Lee Hall



Braň a dobývej: Pokud budete jen útočit, dostanete pěkně na budku.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Více originality by z tohoto jinak věrného simulátoru učinilo skutečného šampiona.

BEZ SKOKU

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: NBA SHOWTIME** (PSM23 7/10) Nic pro simulátorové fanatiky, ale zase nabízí spoustu zábavy.
- **PS2: NBA LIVE 2001** (PSM36 7/10) Dosud nejrealističtější basketbalový titul.

Text: **Steve Owen** Foto: **Martin Burton**

PSM VERSUS...

LOTUS CHALLENGE

UŽ JSME MĚLI TOHO OTLOUKÁNÍ KLOUBŮ O JOYPAD PLNÉ ZUBY, A TAK JSME NADŠENĚ PŘIJALI POZVÁNÍ NA TESTOVACÍ OKRUH FIRMY LOTUS V ANGLICKÉM NORWICHI, ABYCHOM NA VLASTNÍ KŮŽI ZJISTILI, CO ZNAMENÁ, KDYŽ SE ŘEKNE „K SMRTI VYDĚŠEN".

Jezdit si na PlayStation v těch nejvýkonnějších autech a po nejkrásnějších okruzích je jistě úžasné, to je na beton, ale přece jen nám dáte určitě za pravdu, že zkusit si to na vlastní kůži je ještě o chlup lepší. A teď hovoříme z vlastní zkušenosti - byli jsme totiž pozváni přímo k Lotusu, abychom si na jeho novém testovacím okruhu vyzkoušeli nejnovější modely a naše zážitky mohli porovnat s těmi, které budeme zanedlouho zažívat v PS2 hře *Lotus Challenge* od Virginu.

Je jedna jediná věc, která dokáže projíždění zatáček smykem na nečisté trati udělat ještě zábavnějším, a tou je slabý déšť. A jelikož se to všechno odehrávalo v Anglii, měli jsme vzhledem k tamnímu notoricky známému podnebí o hladinu adrenalinu postaráno.

Firmu Lotus založil v roce 1952 Colin Chapman. Původně se specializovala na výrobu běžných cestovních vozů, kterou chtěl Chapman financovat své závodnické ambice. Stáj Lotus se pak po několik desetiletí účastnila podniků formule jedna, v nichž získala celkem 79 vítězství (možná si ještě vzpomínáte na černé monoposty s logem JPS) a několikrát získala i pohár konstruktérů. Nicméně největší okamžik Lotusu nepřišel na závodním poli, nýbrž na plátně, a to když Roger Moore sjel v bílém Espritu z mola ve filmu *Špion, který mě miloval*. Jste-li starší 26 let, pak je velká pravděpodobnost, že se vám někdy dostal do ruky právě tento vůz v podobě „angličáku" a že jste jej dokonale zrušili tím, jak jste pád auta do vody napodobovali ve vaně.

I když Lotus ani zdaleka není velká firma, vyrábí jedny z nejprestižnějších a nejlepších sportovních vozů na světě. Obrovský úspěch v posledních letech společnost zaznamenala díky modelu Elise, který - ve sportovní verzi Sport 190 - vzhledem ke své lehké konstrukci a velmi silnému motoru dokáže zrychlit z 0 na 100 km/hod za pouhé 4,4 sekundy. Esprit se dodnes ručně vyrábí výhradně na objednávku a verze V8 GT dosahuje nejvyšší rychlosti 280 km/hod a z 0 na 100 km/hod zrychluje za 4,8 sekundy. A jenom Lotus mohl přijít s nápadem vyrobit 340R, sportovní skořápku bez dveří i střechy, které se vyrobilo pouze 340 kusů - odtud taky ten název.



V současné době plánuje M250, v tento okamžik stále jen koncept, ale už teď má Lotus konkrétní plány, třeba že na 160 km/hod se dostane z klidu za pouhých 11 sekund.

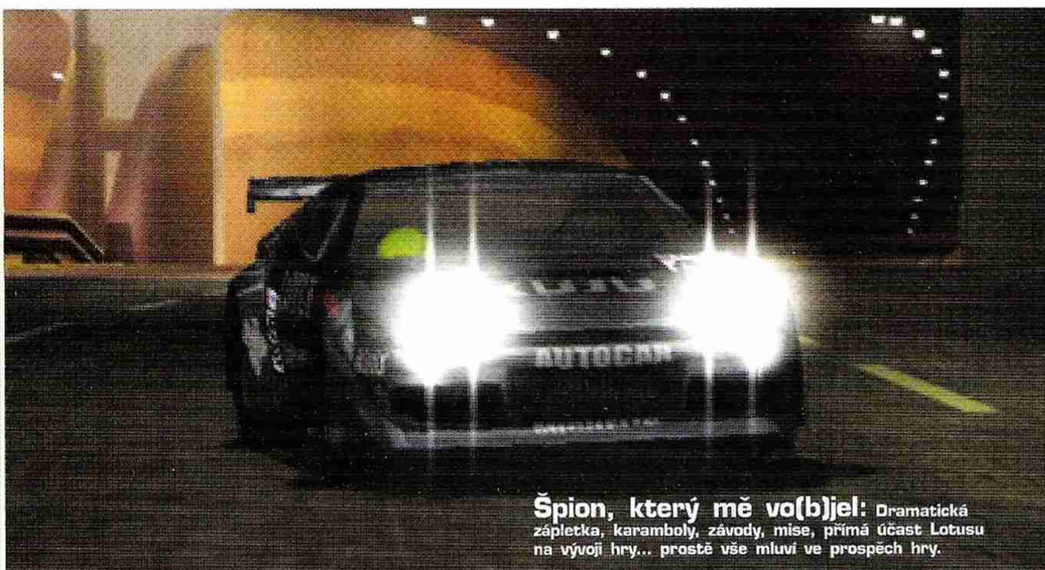
Ale zpět k naší návštěvě: procházeli jsme trať a garáže, prohlíželi auta a do všech jsme si i sedli. Od samého začátku jsme se ovšem zamilovali do jedinečných křivek modelu Exige, takže jsme si na projížďku vybrali právě jej. Jeden z testovacích pilotů Lotusu, Gav, otevřel dveře a nabídl nám místo za volantem - po několika okruzích jsme si už všechno omakali, stříhali jsme to fakt ostře a hluboko v srdcích chovali víru, že rychleji trať už projet nejde. Ale abyste si nemysleli, ty naše časy byly fakt dobré.

Jenže pak se nabídl Gav, že nás sveze. Vybral si děsivě otevřené 340R a naplno nám ukázal, co to je rychlá jízda. Projíždění zatáček smykem, skoro přímé projíždění šikan, hledání té nejlepší stopy... no prostě jsme na vlastní kůži poznali, jaké to je se vézt v bouráku.

Jízda po skutečném okruhu v opravdové káře je o něco zajímavější než po okruhu digitálním doma v obýváku, ovšem na druhou stranu je třeba přiznat, že *Lotus Challenge* od Kujo má opravdové grády. Hra bude stejně rychlá a detailní jako famózní *Gran Turismo 3*, a i když zde sice chybí větší počet aut, může se pyšnit dokonalým a realistickým zobrazením poškození. Napálíte to do zdi, pohne se vám náprava a v důsledku toho je v čudu i řízení. Trefíte zezadu soupeře a můžete si úplně oddělat motor. Navíc se naprosto můžete spolehnout, že jedna věc bude ve hře v tom nejlepším pořádku, a to řízení, poněvadž Kujo na titulu úzce spolupracovala s Clivem Chapmanem, synem zakladatele firmy a šéfem Classic Team Lotus.

„Přirozeně mne zajímá, jak budou ve hře vypadat vozy formule

„Projíždění zatáček smykem, skoro přímé projíždění šikan, hledání té nejlepší stopy..."



Špion, který mě vo(b)jel: Dramatická zápletka, karamboly, závody, mise, přímá účast Lotusu na vývoji hry... prostě vše mluví ve prospěch hry.





„My se ovšem od samého začátku zamilovali do jedinečných křivek modelu Exige, tak jsme si vybrali na projížďku toto."





Klasický tým: Colin a Clive Chapmanovi drží tradici firmy.

jedna, protože právě k této oblasti mám úzký vztah," vysvětluje Chapman. „O víkendech, pokud mám chvilku, jezdím ve starých sportovních vozech a lidé od Kujo byli se mnou, takže jsem na výsledky jejich práce zvědav. Kujo se nechtěla zaměřit jen na nejnovější lotusovskou nabídku, namísto toho se rozhodla zahrnout do hry modely z celé historie firmy - to dělá celkem 41 vozů, z nichž šest jsou monoposty F1 z let 1962 až 1988 a pět budoucí návrhy. To zcela jasně ukazuje, že i když Lotus není velikou společností, svou budoucnost staví jako velké automobilky na nových konceptech.

„Dnes se všechno točí kolem funkčnosti," říká Chapman. „Je-li auto dobře postavené, dobře se řídí a prodává se za správnou cenu, pak je všechno v nejlepším pořádku. Nejvýmluvnějším důkazem tohoto tvrzení je Elise, jemuž se podařilo na trhu najít přesně své místo. Přitom jsme šli proti tolika zažitým principům automobilového průmyslu, které tvrdí, že jisté věci musíte dělat jistým způsobem, jenže to my právě nechtěli. A povedlo se. Ostatně toto je taky filozofie Lotusu - nevézt se s proudem, ale vždy přicházet s novými nápady. Právě v tomhle byl úžasný můj otec. Byl individualista, nekonformní člověk, ale velmi úspěšný, a takových moc není. Jak dokládá tato hra zaměřená výhradně na Lotus, hledáme nové způsoby, jak propagovat značku Lotus, i když někteří jiní výrobci mohou nad videohrami ohrnovat nos."



Superbourák: Lotus Elise byl v posledních letech největším úspěchem firmy.

Lotus Challenge dokonce zachovává i onen bondovský element. Nejde zde jen o závodění, ale je tu i několik úkolů, situovaných do prostředí z filmů, v nichž se účastníte honiček plných karambolů a někdy musíte v hustém provozu chytit nějaké určené auto. Tyto úkoly jsou součástí režimu „Challenge", kde tvoříte součást týmu Lotus Challenge. Režim je zasazen do jakéhosi příběhu, ve kterém hrajete jednu ze dvou postav (ženskou či mužskou), jež procházejí příběhem po rozdílných dějových liniích.

Ale nevyvolává tato hra v Cliveovi trochu nostalgie po sedmdesátých letech, kdy pokud člověk (ne u nás, přirozeně) zatoužil po bouráku, tak to byl skoro vždy Lotus? Jak dostat Lotusy zpět do bondovek, když do filmového průmyslu vložila tolik peněz na reklamní účely BMW?

„No, nechci mluvit za celou společnost, ale myslím, že M250, tj. Lotus příští generace, bude auto s tak úžasným image, že se třeba filmaři rozhodnou obětovat ty prachy ve prospěch lepšího auta, které by mohlo filmu pomoci. No, rozhodně bude M250 zajímavější než nějaký pětkový bavorák. ■

>>*Lotus Challenge* se na trhu objeví v červenci. Více informací přineseme v nejbližších číslech.>>

TEXT: Jiří Zídek, Lukáš Danihelka



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

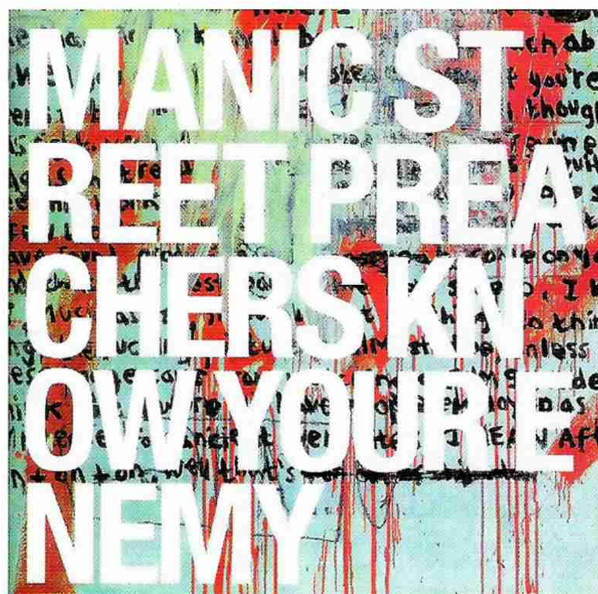
CD MĚSÍCE

MANIC STREET PREACHERS - KNOW YOUR ENEMY

Skupina, která vystoupila na letošním udílení cen České hudební akademie, vám nabízí v pořadí již šesté album, nazvané *Know Your Enemy*. Dobře si pamatuji na čerstvou sametovou dobu, kdy se Manic Street Preachers stali jednou z mých hlavních vstupenek do světa skutečných hudebních skvostů (krom obrázků svlečené La Toy Jackson). Otázkou zůstává, zda se něco od těch dob změnilo. Dá se říct, že spíše ne, a to je v případě těchto waleských muzikantů jedině dobře. Každému songu vévodí klasická přímá kytarová linka a sympatická melodie, výrazně umocněná zpěvem Jamese Deana Bradfielda. Přestože vám zvuk Maniců může připadat trochu jednolitý, jednotlivé skladby jsou odlišné a velmi zábavné.

VYDÁVÁ: SONY MUSIC BONTON

VERDIKT: Nic se nezměnilo. **8/10**





>>V prodeji>>

MTV EXTREME

Tak to vypadá, že počty kompilací za chvíli překonají množství běžných titulů na trhu. Nutno však přiznat, že více než polovina běžných výběrů jsou dočasně příjemnější než řadové desky některých interpretů (viz poslední deska zpívánek Pavlíny Filipovské). Dvojkompakt, zaštítěný jménem nejznámější hudební stanice, nabízí dva trochu odlišné disky. Vcelku povedený chilloutový disk Alpine Chills s příjemným mixem, kde figuruje Fatboy Slim, Massive Attack, Thievery Corporation a další. Takový podvečerní disk, který vás nudit nebude. Glacial Beats (disk 2) je trošku propírací mix s tvrdším základem. Kompaktnost disku je ale o poznání mizivější, na druhou stranu tu najdete samé hvězdy.

Vydává: MUTE CS

Verdikt: Každý si najde svůj disk. **7/10**



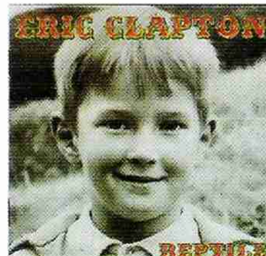
>>V prodeji>>

DAVE MATTHEWS BAND - EVERYDAY

Skupina Dave Matthewse prodala v Americe za 10 let své existence již 20 milionů alb. Jejich nová deska *Everyday* poskytuje potenciálnímu kupci tolik kvalitní muziky, že si ji pustí ještě mnohokrát. Poslední singl z desky *Space Between* je výjimečnou záležitostí, které na disku úspěšně sekundují ostatní písně. Poslech vás může na chvíli zavádějícím způsobem vést k pochybnostem, že jste podobnou skladbu již slyšeli. Vězte však, že po dalším poslechu objevíte tolik originality a kvality v každém tracku, že budete chtít poslouchat znova a znova. Ani bych se nedivil nominacím *Everyday* na desku roku. Dalším kladem je mistrná zručnost všech hudebníků, kteří se na desce podíleli.

Vydává: BMG

Verdikt: Perfektní. **9/10**



>>V prodeji>>

ERIC CLAPTON - REPTILE

Eric Clapton je velmi známé jméno. A co můžeme od tak známého jména čekat? Jednou úžasnou kvalitu, jak ji prezentoval společně s B. B. Kingem na svém posledním projektu, a podruhé titul, jako je jeho nová deska *Reptile*. Fanoušci zcela jistě zklamáni nebudou a desku koupí bez rozmyslu a také bez pozdějšího zklamání. Zásadní prvky Claptonovy hudby zůstaly konstantní a minimálně ta půlka povedených písní jim ke spokojenosti stačit bude. Deska je určitě hodně uhlazená, nicméně přijde mi jakoby spláchnutá narychlo. Těžko však může někoho urazit, jelikož zmíněná dobrá část je velmi šikovně rozhozená napříč celým diskem. Pokud se vám líbí tahle hudba, běžte a kupujte. Nadávat nebudete, ale nadšením skákat zcela jistě také ne.

Vydává: WARNER MUSIC

Verdikt: Ale jo. **6/10**



>>V prodeji>>

OUTKAST - STANKONIA

Tahle povedená hip-hopová dvojice je v Americe nesmírně populární. Trvalo poměrně delší dobu, než dorazila k nám. No a konečně jí tady máme, takže se jí můžeme podívat na zoubek. V Americe nejhranější radiová skladba *Ms Jackson* nemá chybu. Kdo už ji slyšel, dá mi za pravdu. Zbytek desky se nese spíše v duchu razantního hip-hopu, o jehož kvalitě nemusíte pochybovat. Míšení stylů, jak je u rapových kapel v poslední době zvykem, nechybí ani na desce *Stankonia*. Oba interpreti vypadají velice šťastně, jako by právě prodali kokain z plánu na celý rok, a v duchu desky se to odráží. Pokusy o tvrdé pasáže však Outkast vyznívají trochu do ztracena. Kdo je příznivcem stylu, ten rozhodně nesmí váhat a *Stankonii* zakoupit.

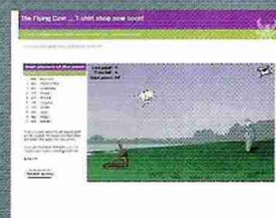
Vydává: BMG

Verdikt: Osvěžující. **7/10**



Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

Internet může být pořádně podivné a skutečně strašidelné místo. Chcete-li se přesvědčit sami, podívejte se na Death Clock (*www.deathclock.com*), na stránku, která vám předpoví, za jak dlouho - v sekundách - natáhnete bačkory. V mém případě to vypadá, že bych se měl se svým stvořitelem konečně setkat za nějakých 1,6 bilionů vteřin, což znamená v pátek 28. března 2053.

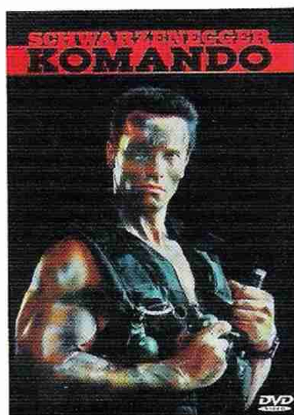


Zajímavé věci nalezneme i na serveru *www.fuxoft.cz*, což je osobní stránka našeho občasného recenzenta a legendárního tvůrce her na ZX Spectrum, Františka Fuky. Kromě toho, že si tu všechny ty jeho staré vykopávky můžete nahrát, je tu i pár celkem humorných věcí - tak předně je Franta překladatel a kromě filmů překládá i kultovní strip Red Meat (*http://surf.to/redmeat*). Pokud máte trochu morbidní smysl pro humor, určitě budete uneseni. No a nesmíme zapomenout ani na ty filmy: na adrese *http://www.fuxoft.cz/preklady/index.html* najdete pár zajímavých chyb, které se vloudily do českých překladů nejrůznějších trháků.



Vy ale určitě hledáte něco o hrách, že mám pravdu? Co takhle hra, kde získáváte body vyhazováním krav do vzduchu ve snaze dohodit je co nejblíže cíli? To jste přesně mysleli? No skvělé, hra, která dělá tomuto popisu opravdu čest, je k mání na - kde jinde - *www.flingthecow.com*.

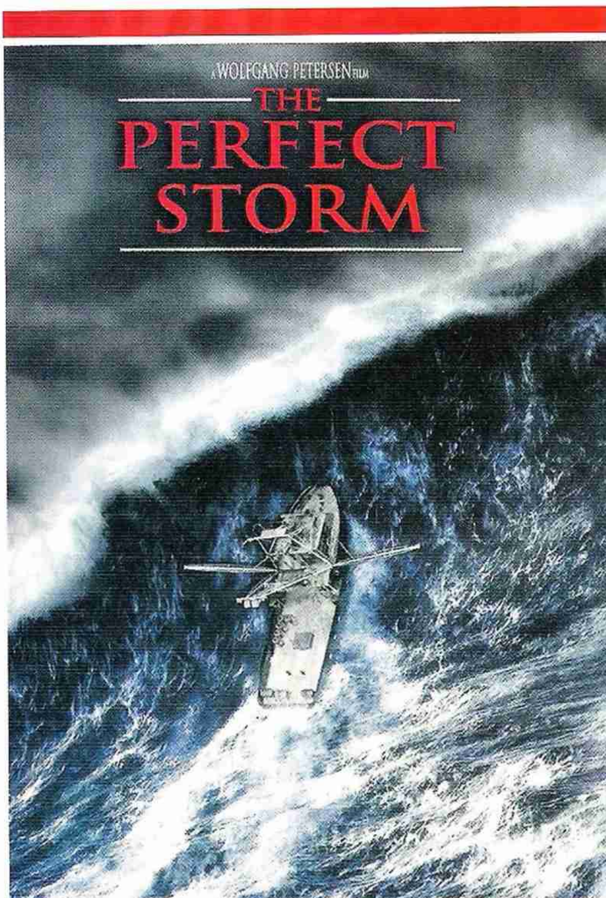
DVD MĚSÍCE



KOMANDO

Commando, USA 1985
Režie: *M. L. Lester*
Hrají: *A. Schwarzenegger, Rae Dawn Chong*
Arnie alias John Matrix je velký střihoun. Unesou mu dceru, tak vyskočí z letadla, rozbije hubu místnímu podsvětí i s policajtama, vykrade a nakonec masakruje celý pokrokový ostrov plný bezcharakterních nájemných žoldáků i s jejich diktátorem. Arnie je střihoun, a proto jeho Komando dali na DVD. Bohužel, jen s trailerem. Arnie je střihoun, a tak ho nemilosrdně střihli. Smůla pro mě, smůla pro vás, smůla pro střihouna Arnieho.

FILM: 8/10, **ZVUK A OBRAZ:** 6/10
BONUS: 2/10



DOKONALÁ BOUŘE

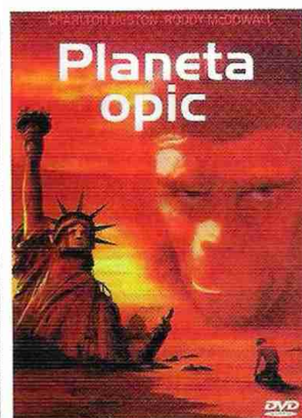
THE PERFECT STORM, USA 2000

Zákopčaník i s Dolinovou na to mají jasný názor. Když je venku pod psa, tak tam nelezte. A když tam, nedej bože, zuří bouře století, nelezte tam hned dvakrát. Posádka rybářské lodi měla na věc jiný názor. Vyplula, pomazlila se z bouří a diváci, sledující jejich boj se živly v kině, dostávali mořskou nemoc. Třeba ji dostanou i při sledování DVD plného obrovských vln, zrádných vírů a bonusů. Zákopčaník s Dolinovou na to mají jasný názor. Tuhle bouři musíte zažít.

Režie: *W.Petersen*
Hrají: *G.Clooney, M.Wahlberg*

„Posádka rybářské lodi vyplula a pomazlila se z bouří."

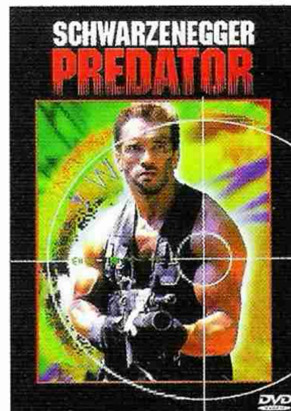
FILM: 8/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 8/10



PLANETA OPIC

Planet Of The Apes, USA 1967
Režie: *F. J. Schaffner*
Hrají: *Ch. Heston, R. McDowall*
Klasiky není nikdy dost. Vždy potěší, když zaslechnete: „A tuhle znáte? Astronaut Taylor nouzově přistane na cizí planetě. Na planetě, kde vládnou opice. Lidi, kteří na ní taky žijí, jsou v roli zvířat. Ale pak postupně začíná vycházet pravda najevo a nic není takové, jaké se zdá být. Ani ty opice." Fajn, řeknete si. Jednička *Planety opic* je dobrá, vyčištěná s 5.1 zvukem bude gut. Když se ale pak dozvíte, že bonusy na disku jsou téměř nulové, je to důvod k naštvání. Tyhle opičárny už by měly jednou pro vždy skončit.

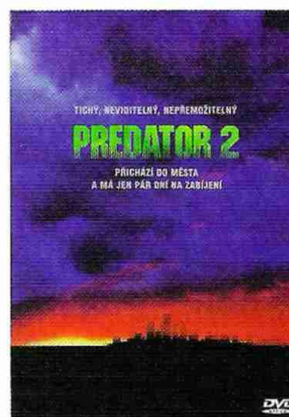
FILM: 10/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 2/10



PREDATOR

Predator, USA 1987
Režie: *J. McTiernan*
Hrají: *A. Schwarzenegger, C. Weathers*
Že jeho záchranná mise je bouda, pochopil brzy. Že po něm a jeho komandu vojenských odborníků na zabíjení jde E.T. s náturou Charlese Masona, mu chvíli pochopit trvalo. Tedy do té doby, než z jeho spolubojovníků zbyly kaluže krve s kousky čerstvého masa. Tak roztrhal maskáče a šel si dát s mimozemskou potvorou po hubě. Jak to dopadlo, asi všichni víte. *Predator* je film, na který se nezapomíná. *Predator* je i film, který se nevystříhává. Což se bohužel na tomto DVD stalo.

FILM: 10/10, **ZVUK A OBRAZ:** 6/10
BONUS: 2/10



PREDATOR 2

Predator 2, USA 1990
Režie: *S. Hopkins*
Hrají: *D. Glover, G. Busey*
I taková svině, jako je Predator, zatouží někdy po hřejivé náruči civilizace. Je tam hodně lidí k zabíjení, úkryty v kanalizačních podzemních systémech a není tam Schwarzenegger. K tomu tam zuří válka o koks, takže se v tý vřavě několik vykostěných mrtvol navíc ztratí. Bohužel je tam i černošský detektivní buldog Harrigan, který vraždící monstra třetího druhu moc v lásce nemá. Co se dá dělat. Ve trojce si bude muset Predator hledat svůj pelíšek zase někde jinde.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 2/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Nedostatek aspoň trochu slušných produktů, které by lemovaly stěny arkádových heren, je momentálně tak zoufalý, že je zájem i o hry, které jsou upravovány pro domácí uživatele. Vlastně je nasnadě začít odpočítávat dny, kdy Sega započne se stěhováním svého starého katalogu na pole Sony, a ta se bude moci v dohledné budoucnosti kochat slibnými hity z řad coin-opové brigády.

Na ATEI, obchodní výstavě uspořádané v Londýně, která je zároveň ukázkou evropských videoherních projektů pro tento rok, toho bylo předvedeno méně než na její předchůdkyni, konané v Bradford City. Nepočítáme-li Segu, našlo se tu jen několik málo případných playstationových konverzí, které by nás mohly zajímat. Dokonce i normálně spolehlivé Namco nabídlo jen nijak výraznou střílečku *Vampire Night*, v níž budete - jak jistě uhodnete - střílet upíry. Je třeba říci, že když už nic jiného, hra aspoň využívá působivou grafiku, aby uspokojila vaši rozkoš z hrůzy, a předkládá širokou škálu všelijakých duchů a strašidel.

O prořídlé nabídce Taito, která si zřejmě u veřejnosti získá jen pohrdání, nemůžeme říct ani tolik. *Stunt Typhoon* vás uvede do role akrobatického jezdce na filmovém natáčení, který musí zvládnout řadu scén. A to je asi tak všechno.

Pak už zbylo jen Konami, které mělo, jak všichni doufali, opět přijet se svými bohy. Jejich nová střílečka, *24/7*, snímá pomocí senzoru vaše pohyby a říká se, že ji hodlají upravit i jako boxerskou hru, kde budou hráči doopravdy zasazovat údery, poskakovat, krýt se a vyhýbat se ranám. Kdo tvrdí, že videohry podněcují násilí?



Tradiční pošta: Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
Vesmírná pošta: janm@omegagroup.cz

LISTÁRNA

NAD DOPISY ČTENÁŘŮ

pepikJS oznam:
Nekvalitný výtlačok - text liezol až pod väzbu.
Nič sa nedalo robiť.



JÁ CHCI PS3

Jmenuji se Slavo, je mi 20 let a jsem ze Slovenska. Jsem rád, že váš časopis vychází každý měsíc - pravidelně si ho kupuji a rád bych se k němu a vaší práci blíže vyjádřil. Skoro jako všechno na tomto světě má svoje dobré i špatné stránky - pojďme k tomu, co by šlo odstranit.

Design je super, ale je tu příliš reklam, mohli byste ještě více informovat o PS2 a chybí mi tu nějaký nadupaný plakát. Demo CD by potřebovalo oživit. Nejdříve čtu úvodník, potom přecházím na stranu 96, protože mě velmi zajímají názory hráčů a vaše odpovědi na jejich dotazy. I já mám pár otázek:

Chystá se výkonnější PlayStation po příchodu X-Boxu a GameCube? Chystá Sega uvést na PlayStation 2 hru *Metropolis Street Racing*? Bude *GT3* už na DVD?

Jak je z otázek zřejmé, jsem čerstvý majitel PS2. Až teď, kdy jsem si koupil *Moto GP*, mi dochází, co mašina zvládá. Těším se na oficiální PS2 časopis, doufám, že bude stejně zábavný a čtivý jako PlayStation Magazín.

Slavo ze Slovenska

V poslední době dostáváme stále více dopisů od šťastných majitelů PlayStation 2. Těšíme se na PlayStation 2 Magazín spolu s nimi, a i když se zdá, že to v květnu nestihneme, vydání prvního čísla se nezadržitelně blíží.

Ale k otázkám - reklama náš časopis živí a nemyslíme si, že by jí bylo více, než je běžné, spíše naopak. Demo CD oživíme již velmi brzy a možná se dočkáte i toho plakátu. PlayStation výkonnější zatím nebude - jistěže se za nějakých pět let dočkáte PS3, ale do té doby žádný převrat nečekejte. X-Box a GameCube jsou sice papírově výkonnější, ale Sony má na své straně mj. trumf v podobě řady zkušených vývojářů a geniálních vizionářů. Nemluvě o tom, že X-Box i GC přijdou na trh nejdříve o letošních Vánocích (spíše však později) a i ony budou potřebovat nějaký čas na vytvoření prvotřídní hry. Sega není autorem *MSR*, ale objevily se drby, že Bizzare Creations chystá pokračování na PS2, kde mělo přibýt nové město, prý New York. Ano, *GT3* má být na DVD, ale ruku do ohně bychom za to nedali.

ZLATÁ AMERIKA

Zajímalo by mne, jak je možné, že v Americe vychází spousta skvělých her, které se k nám vůbec nedostanou. Miluji sérii *Final Fantasy* a myslím si, že jde o nejlepší sérii v historii videoher, ale nedávno jsem u kamaráda viděl pirátské verze her *Final Fantasy Tactics* a *Chronocross* od Square, které jsou naprosto úžasné, a já nechápu, proč se v Evropě neprodávají. Jsou tak kvalitní, že by se musely prodávat po tisících a trhat rekordy!

Tomáš ze Znojma

Je to spiknutí. Možná. A nebo je to prostě proto, že Square nemá víru v evropský trh, kde RPG přece jen nejedou tak jako třeba fotbaly nebo závodní hry. Ve Spojených státech vychází mnoho her, které u nás nikdy neuvidíme, a většinou nás to vůbec nemrzí. Bohužel, několik jich stojí za hřích a třeba právě *Chronocross* podle našeho názoru překonává i sérii *Final Fantasy*. Bohužel, nic s tím neuděláme. Spiknutí.

SLIBY CHYBY

Kupuji si *PSM* teprve 3 měsíce, ale už mám několik připomínek. Ve 35. čísle jste napsali, že v příštím čísle bude na CD *Mat Hoffman's Pro BMX*. Byl jsem nedočkavý, počítal jsem každý den, a když to konečně vyšlo, tak tam to demo nebylo. Jak je to možné? Také bych vás chtěl požádat o zvětšení rubriky Listárna.

Martin

Berte prosím obsahy příštího čísla či CD s velkou rezervou - samozřejmě jej sestavujeme podle nejlepšího vědomí a svědomí, ale občas prostě určitá hra nevyjde, je odložena nebo firma z nějakého důvodu nestihne dodat demo. To se stalo právě v případě *Mat Hoffman's Pro BMX*, které jsme několikrát opravdu očekávali a ani jednou se ho nedočkali. Demo definitivně naleznete v tomto čísle a v příštím vydání by konečně měla následovat také recenze, ale jistí už si nemůžeme být ničím.

Listárnu zvětšovat nebudeme, jsme si vědomi, že je u skalních fandů časopisu velmi obl... ná, ale těžko může být ně... víc než doplňkem časopisu, jakousi třešničkou na dortu. Pokud však dostaneme v jedn... měsíci větší počet zajímavých do... sů, proč ne? Snažte se!



PS2 ČIP

Váš magazín čtu už dlouh... ale až nyní jsem se rozhod... vám napsat. Mám dvě otázk...

1. Když se na trhu objevil původ... PlayStation a s ním například *Tekken*, všichni byli z grafiky vedle. Když to však porovnám s posledním *Tekkenem* na PlayStation, je tam obrovský grafick... rozdíl. Myslíte si, že za nějaké dv... tři roky bude grafika na PS2 tak dob... že se nebude moci srovnat s nádhern... grafikou *MGS2* a že bude stále lepší, ta... jak tomu bylo v případě série *Tekken*?

2. Kamarádův bratranec má PS2 a já se ho ze zvědavosti zeptal, jestli je na něm už čip. Řekl mi, že ano, ale že sto... okolo šesti tisíc korun a vyrábí ho So... Aby na něm fungovaly pirátské hry, m... sí se používat speciální CD, které sto... okolo tisíce korun. Co si o tom mysl...

Držím vám palce a za odpověď děku-ji.

Tulipán, Slovensko





Grafika PlayStation 2 se samozřejmě bude postupem času zlepšovat a to, co nám dnes připadá neuvěřitelné (*MGS2*), nejen že bude za dva roky běžné, ale bude to i zastaralé. Samotní tvůrci *Gran Turisma 3* odhadují, že jejich hra využívá sotva polovinu výkonu PS2.

Pokud jde o čip, bratranec souseda našeho grafika tvrdí, že je to pravda. My jsme naopak zdraví, takže víme, že je to holý nesmysl. Sony žádný pirátský čip nikdy vyrábět nebude a CD za tisíc korun? To snad nepotřebuje komentář.

Z(A)TRACENÁ MYŠ

Proč tak málo her využívá myš? U mnoha her je obrovský rozdíl, hrajete-li je s myší, nebo ne. Například nedávno vydaný *Alien Resurrection* je s ovladačem docela frustrující, zaměřování je nepřesné a s myší je to hračka. Totéž platí pro *Quake* a řadu dalších her - nechápu proto, proč není podporována u dalších her? Tak například, *The World Is Not Enough* a *Medal Of Honour Underground* by byly ještě mnohem lepší.

Daniel Medek, Cheb

Jasně, v zásadě souhlasíme. Ovladač je sice ovladač, ale některé hry by s podporou myši určitě jen získaly. Problém je asi zkrátka v tom, že myš má velmi malá část hráčů, a tak vývojářům nestojí za to věnovat se její podpoře. Je to bludný kruh - hráči nebudou kupovat myši, dokud je nebudou moci skutečně použít, hry je zase nebudou podporovat, dokud nebude dost myší mezi hráči. Podobný problém je například v kabelu na propojení dvou PlayStation - to je stejně hodnotná periferie a také ji výrobci přehlížejí. A co je nejhorší, nedá se s tím nic dělat!



NAZÁVĚR...

Game Over

Text a ilustrace:
van Helsing













PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

SHEEP DOG 'N' WOLF



KONVERZE KRESLENÝCH SERIÁLŮ NIKDY NEBYLY BLÁZNIVĚJŠÍ NEŽ TAHLE PLÍŽIVÁ LOGICKÁ METALGEAROVKA! PŘESVĚDČTE SE V NAŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI!

PLUS! Opět se vracíme k *Metal Gear Solidu 2* a pečlivě pro vás analyzujeme demoverzi • Znečistěte si spodní prádlo u našeho rozsáhlémo materiálu o *Alone In The Dark 4: The New Nightmare* • Další slzy a strach v naší recenzi *Evil Dead: Hail To The King* • *Mat Hoffman's Pro BMX* konečně přijíždí na naše testovací okruhy stejně jako všechny ostatní nové PS1 a PS2 hry • V návodech si posvítíme na *Fear Effect 2* a *Vanishing Point* • A také vám sdělíme všechny nejnovější informace o každé nové PS1 hře, mj. detaily i o *The Italian Job*.

ČÍSLO 38 V PRODEJI OD 10. KVĚTNA!

TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

T3

HRAČKY PRO MUŽE

www.t3.cz • Duben 2001 • 95 Kč • Číslo 20

SOUTĚŽ!
3x D.A.P
Jukebox
za 18.800 Kč

LUXUSNÍ BIOGRAF
Nejlepším řešením pro domácí kino je projektor

Pentium a spol
Nová generace procesorů bude mít silnou konkurenci

Detroitský autosalon
Odvážné studie rychlých automobilů pro 3. tisíciletí

Periferní vidění
Přesvědčíme vás o tom, že i obyčejné PC může být sexy

PLUS: profil společnosti Leica

OMEGA

DUBEN 2001

9 771212 604003 04

vychází vždy první čtvrtek v měsíci

www.T3.cz

VIDEO DOMÁCÍ KINO

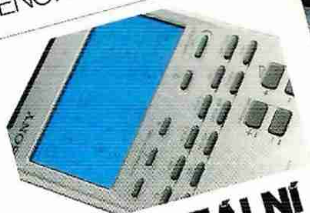
VYCHÁZÍ JIŽ **4. DUBNA 2001**
JAKO SAMOSTATNÝ ČASOPIS

MAGAZÍN PRO VIDEO • DOMÁCÍ KINO • DVD • VHS • DIGITAL

VIDEO DOMÁCÍ KINO



AV ZESILOVAČ
DENON AVC A 1SE



UNIVERZÁLNÍ
DÁLKOVÉ OVLADAČE



DIGITÁLNÍ
VIDEOWALKMANY

• TEST SUBWOOFERŮ • TISK FOTOGRAFIÍ Z VIDEA • VIDEOREKORDÉRY S-VHS • ČESKÉ VYSÍLÁNÍ ZE SATELITŮ • DIGITÁLNÍ FOTOAPARÁT CANON G1/ YASHICA ME 3300

PORTRÉTY: **CATHERINE ZETA-JONES**, OLIVER STONE

ČEKAJÍ VÁS
Rychlá kola, Mimozemské invaze, Smrtonosné pasti

DVD A VHS RECENZE
všech filmů tohoto měsíce právě zde!

SOUTĚŽ A VYHR
Dokonalo bouři, 60 Cestu sa

TE SI CHTĚLI **PŘEČÍST** O FILMECH NA **DVD A**

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.
NEZAPOMEŇTE TEDY : 4. DUBNA STARTUJE VIDEO DOMÁCÍ KINO

